POWER UNLIMITED

GAMESMAGAZINE

STARCRAFT II
SINGLEPLAYER GESPEELD!

FIFA 10 VS PES 2010
WIE WORDT KONING VOETBAL 2009?

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
GEKKENHUIS!

EINDEJAARSTOPPERS
DEZE GAMES MÓET JE SPELEN!

FUCK KOMKOMMERTIJD! 6 GOLD AWARDS!!!!

WWW.PU.NL

SEP.2009

€ 3,85



HALO 3 ODST

PLUS: METROID PRIME TRILOGY: VERRASSEND FRIS • DRAGON AGE WORDT ZOOOOO VET • KLOOTKAPJE EN SNEEUWKLITJE IN BLOEDERIG SPROOKJE • GOUDEN PLAK VOOR Wii SPORTS RESORT • SINGULARITY FUCKT MET DE TIJD • NIEUWE SMOEL VOOR BORDERLANDS • ONBEGRENSDE MOGELIJKHEDEN IN SCRIBBLENAUTS • UITGEBREIDE RACESPECIAL • KIRBY MOVE OVER, HIER IS STARFY • KING OF FIGHTERS XII • TIGER WOODS PGA TOUR 10 • BATTLEFIELD HEROES: GOEDKOOP? NEE. GRATIS? JA! • ROLANDO 2 • ALPHA PROTOCOL • GUITAR HERO 5 • SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY • EN VEEL MEER...

KOMKOMMERTIJD

Gekke groente is het toch, die komkommer. Waterig ook, maar persoonlijk vind ik 'm wel lekker in combinatie met een tomaatje, een plakje kaas en een beetje peper en zout. Het liefst op een bruine bol.
Maar er zijn tijden dat de komkommer een beetje wordt misbruikt, zoals in de uitdrukking komkommertijd. Letterlijk betekent het, de tijd (zomer) dat er komkommers in overvoed zijn; maar die uitdrukking wordt ook vaak gebruikt om uit te leggen dat er geen nieuws is. Dat er geen hot items zijn voor TV-rubrieken, of in ons geval geen (toffe) games worden uitgebracht. Gelukkig zijn er uitgevers die schijt hebben aan de komkommertijd, kijk maar eens in dit nummer. Slim, want als je nu je game in de schappen legt, is de concurrentie een stuk minder heftig dan later in het jaar.
Op die manier liggen er nu dus wel lekker een paar dikke games in de winkels. Wat te denken van Wii Sports Resort? Of die verschrikkelijk goede Batman Arkham Asylum? En wat dacht je van Metroid Prime Trilogy?
Misschien dat we straks de maand november wel tot komkommermaand moeten bombarderen want dan verschijnt er echt helemaal niets. Op Call of Duty: Modern Warfare 2 na dan, want heel veel uitgevers hebben hun toppers gewoon doorgeschoven naar volgend jaar om niet te hoeven concurreren met de triple A titel van Activision.
Hadden ze denk ik beter tussen de komkommers van deze zomer kunnen liggen. Weet je wat, ik neem nog een bruin bolletje.



Jeroen



DE REDACTIE

Het duurt nog een paar maandjes, maar de triple A games, de eindejaarstoppers, de 'grote jongens' kloppen al aan het venster. Toch is die enorme fixatie op de laatste twee maanden van het jaar wat overdreven in onze ogen, zie ook dit nummer weer met z'n zes Gold Awards.
Dus vandaar de vraag aan onze redactieleden: wat is/zijn eigenlijk de beste game(s) die je tot nu toe in 2009 gespeeld hebt?

JURJEN



Ik beleef nog steeds veel plezier aan Wii Sports Resort en Rolando 2 (iPhone), en ik bewaar warme herinneringen aan Tenchu 4, Dragon Quest 4 en Punch-Out!!. De beste game die ik in 2009 speelde, is echter een heel bijzonder spelletje, een kunstwerkje dat door vrijwel iedereen wordt genegeerd: Little King's Story.

JEROEN



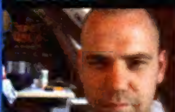
Ik moest wel even flink graven hoor. Maar ik heb ze! Allereerst natuurlijk Killzone 2, de vetste shooter van dit moment! Daarnaast heb ik met volle teugen genoten van InFamous en natuurlijk Guitar Hero Metallica! De game die ik de laatste tijd helemaal grijs speel, of moet ik zeggen zwart speel, is Batman Arkham Asylum! Wat een ontzettend vette game is dat zeg.

J.J.



Dat hadden jullie zelf ook wel kunnen invullen: FIFA 09 natuurlijk. De game zit al zo lang in mijn Xbox 360 dat er groene mos op is gekomen. En mocht hij in november vastgegroeid zitten dan koop ik wel een nieuwe Xbox 360 voor Call of Duty: Modern Warfare 2.

WOUTER



Kijk, 'vetste game' is eigenlijk een te stoere benaming voor een titel als The Sims 3, aangezien het gewoon een burgerlijk spelletje is. Neemt niet weg dat ik er al vele tientallen uren in heb zitten... kansloos als ik ben. Misschien kan ik dan ook beter Red Faction: Guerrilla, de Live versie van Marvel vs Capcom 2 en UFC noemen, want die komen toch wel meer in de buurt van de noemer VETTE GAME!

JAN



Twee liefdes van mij werden dit jaar al beantwoord: Empire: Total War en de herbeleving van Monkey Island met een remake en een nieuwe serie. Toch wil ik ook Hollands glorie Killzone 2 noemen (met name de multiplayer) en Red Faction: Guerrilla.

STEVEN



Nou, ik moet zeggen dat het wel mee gaat vallen met die eindejaarstoppers. Er worden behoorlijk wat grote namen een stukkie doorgeschoven. Maar dat er genoeg moois overblijft staat vast. Niet dat ik iets te klagen heb want ik speel nog steeds meerdere uurtjes per week met veel plezier Street Fighter IV. En ook Batman: Arkham Asylum houdt mij op dit moment lekker bezig.

ED



Dat is moeilijk voor mij want ik speel weinig games, zeker in vergelijking met de rest van de crew. Colin Mcrae DiRT en GRID stop ik nog wel eens in de PS3 maar die zijn niet van dit jaar. Ik durf het bijna niet te zeggen maar op dit moment game ik eigenlijk alleen maar op m'n iPod; ik ben namelijk verslaafd aan Rolando 2!

MAARTEN



Poe hé! Ik heb Killzone 2 wel effe gespeeld, maar ik merk dat ik nog steeds het meeste tijd steek in WoW, CoD 4, PES 2009 en Real Football 2009. Maar al die games doen er niet meer toe als Call of Duty: Modern Warfare 2 uitkomt. Die shit wordt zo briljant dat ik alleen al bij de gedachte eraan, zowat een hartinfarct krijg.

IEMAND MOET HET DOEN

Geen uitbundige vreetpartijen, geen zuipfestijn waar je de rest van de week aan herinnerd wordt, nee, gewoon je laten bijpraten over en spelen met... de nieuwste versie van StarCraft II!
Natuurlijk was Steven voor ons de man 'die het moest doen', en hij deed het graag. Vanzelfsprekend bracht hij ook nog even een bezoekje aan het enige museum ter wereld waar zelfs cultuurbarbaren als Wouter en Maarten met plezier naar binnen zouden gaan...





UIT DEN OUDEN DOOSCH

Een nieuwe Halo game, dat moet gevierd worden en de keus voor de coverview was deze maand dan ook snel gemaakt.
En over 'Halo' en 'vieren' gesproken… ik kan me nog herinneren dat we twee jaar geleden groot feest hadden in Tuschinski te Amsterdam ter ere van de release van Halo 3. Alleen, de herinneringen zijn wel erg vaag… iets met LL Cool J… Master Chief, bier… veel bier… te veel bier…

ED









PU 190 IS VOOR JURJEN

Als jullie dit lezen, hangt onze eindredacteur vier weken lang met z'n snikkel in de champagne ergens aan een Spaanse Costa. En omdat de volgende PU altijd al in de maak is als de nieuwe uitkomt, begrijpen jullie dat we het een nummertje zonder Ed moeten doen. Gelukkig hebben we Jurjen weer bereid gevonden om de taken van onze eindbaas, inclusief het maken van de bijschriften, over te nemen.
Traditioneel gaat dit met de symbolische overdracht van 'het afgekloven rode eindredacteurpennetje', en ook dit jaar was dit natuurlijk het geval.
Zoals je ziet, zijn beiden er helemaal klaar voor!

WIE IS DE MOL?

Wouter was afgelopen maand naar de VS om HALO ODST te spelen en raakte daar de exclusieve USB-stick met al het beeld voor de coverview kwijt!
Na heel veel mailtjes en telefoontjes lukte het uiteindelijk om twee weken later via Microsoft Engeland per koerier een nieuwe set met beeld op de redactie te krijgen.
De opluchting was groot maar Ed was nog steeds niet over z'n kwaadheid heen. "Ik wist niet dat we mensen bij de PU hadden rondlopen die zo stom waren, zelfs Wouter niet", sprak hij afgemeten. "Hij moet maar eens beginnen met twee maanden koffie voor me halen uit z'n eigen voorraad nespresso-cupjes, en daarna praten we misschien ooit wel weer eens met elkaar!"



Sommigen op de redactie fluisterden dat dit zo'n stomme actie was, dat het zelfs Wouter niet had kunnen gebeuren. Als het een aflevering van 'Wie is de mol?' zou zijn geweest, gaf de foto misschien een aanwijzing… Expres…?

COVERVIEW

PREVIEW

UPDATE

REVIEW

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

GEDICHT

Beste Ed,
Speciaal voor jou dit gedicht,
Via het nieuwerwetse email bericht.
Ter ere van jouw 15 jaar noeste arbeid bij de PU,
Voor de mensen die het vergeten zijn: STFU.
Al sinds het Blinx nummer lees ik met plezier,
Al jouw bijschriften met veel vertier.
Zonder jou geen PU zoals ik die ken,
Ed, you're the man!
Mijn idool voor al mijn tijden,
Door jou wil ik een Renault Laguna rijden.
Alle spelfouten haal jij uit het blad,
En hoe geweldig doe je dat!
Ik hoop dat je nog vele jaren bij de PU zal blijven,
En nog vele verhalen van vroeger zal schrijven.
Aan al het goede komt een eind,
En de laatst regel van dit gedicht verschijnt.
Ik wens je nog vele jaren erbij,
En zoals mijn moeder al zei:
Het beste Ed,
Je bezorgt mij mijn maandelijkse pret.

Groeten,
Peter-Jan Vos | Internet

Beste Peter-Jan,
Ik bloos er bijna van
Die bijschriften kosten me veel moeite, elke maand weer
Ik denk, en denk, en soms weet ik het niet meer
Net als bij de antwoorden in Yo!Post
En elk nummer hoop ik maar dat iedereen begrijpt, hoeveel moeite mij dat kost
Oké, veel grappen gaan over schoonmoeders, poep, pies en tiet.
Maar ik vind het heerlijk om te lezen dat jij daar in ieder geval van geniet
Alleen al daarom heb ik je tot brief van de maand gekozen, weet je
Tja, ik kick nu eenmaal op mezelf, een beetje...



OUWE DURE SHIT

Beste PU,
Laatst kwam ik op internet ineens langs een topic over oude PS2-games die opnieuw uit de kast gehaald werden om gespeeld te worden. Daar zat onder andere Shadow of the Colossus (2006) bij. Ik dacht ineens bij mezelf: die game heb ik eigenlijk altijd al eens willen spelen! Ik ben er alleen nooit aan toegekomen. Dus ik vervolgens denken: 'Oh, een game uit 2006, die is nu nog makkelijk te vinden, en nog goedkoop ook.'
Nou, nee dus. Alles wat ik kon vinden was een Amerikaanse versie (die ik dus niet kan spelen), en die kostte ook nog eens 60 eurootjes. Dacht het niet. Jullie weten al wel waar dit heen gaat. Als experts op gamesgebied weten jullie vást waar ik nog een exemplaar van deze game kan bemachtigen (behalve rondslingerend in een of andere bak met oude games in een of andere winkel ergens in Nederland). Als zelfs jullie het niet weten, dan geef ik de moed op. Ik hoop dat jullie me kunnen helpen. In ieder geval nog veel succes met het blad. Groetjes,
Matthijs | Internet

Iedereen denkt maar dat ze oude spullen goedkoop kunnen krijgen, maar zoals Ed altijd zegt: 'hoe ouder, hoe waardevoller!'



BESTE BLAD!!

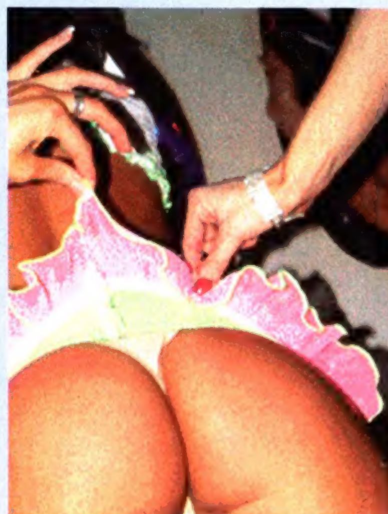
Beste mensen en andere organismen bij de PU,
Ik zal mijn brief beginnen met een retorische vraag: Hoe is het toch mogelijk dat sommige mensen je kunnen uitlachen omdat je abo bent van de PU?! Precies, dat kan helemaal niet. Toch moet ik mededelen dat dit voorkomt, meerdere malen zelfs.
Ik zat een paar weken terug een weekje met school in Trier. We gingen vanzelfsprekend met de bus. Jullie zullen wel begrijpen dat je iets te lezen moet hebben in de bus, aangezien men over het algemeen toch niets nuttigs te melden heeft na een uurtje in de bus.
Dus ik neem mijn geadoreerde PU-tje mee, nog volledig vertrouwend op mijn vrienden. Maar dit vertrouwen bleek misplaatst, want zodra ik mijn godenvermaak tevoorschijn haalde, werden er allerlei kreten naar mij geslingerd. Kreten als "nerd" raakte mij vol in mijn gezicht, en ik stopte mijn PU'tje voor de rest van de reis maar weer in mijn rugzak. Hun gelach was voor mij een groot gelag.
Maar toen, nadat ik mezelf een halfuurtje verschrikkelijk had verveeld, vroeg mijn buurman mij of hij even mijn PU mocht lezen. Ik, in mijn oneindige goedheid, vergaf hem zijn misdaden en gaf hem mijn PU.
Uiteindelijk ging jullie blad de halve bus rond, en toen we er eenmaal waren, hoorde ik er niemand meer over. Het kwam er dus op neer dat ik de hele week niet in mijn godenvermaak heb kunnen lezen, omdat zodra ik hem in mijn handen had, iedereen bijna kwijlend naast me stond en vroeg op zij hem even mochten lenen.
Maar goed, dit verhaal wilde ik even kwijt, het blijkt dus dat jullie blad zelfs bij mensen aan kan slaan, die het (de PU) eigenlijk dus in eerste instantie geen godenvermaak, maar nerd vermaak vonden. Ik vind het in feite een beetje schijnheilig, maar ach, over de kwestie PU kan ik iedereen vergeven.
Pim Smid | Rotterdam

Moge het voor jou en al die anderen die ons woord verspreiden, nooit Game Over zijn... Hallelujah!



STRING

Hey PU gasten,
Ik lees nu een aantal maanden jullie blad en ik dacht, ik ga die gasten van de PU even inwrijven hoe geniaal ze zijn.Ik vind het echt geweldig dat jullie een goeie mening over het spel geven met toch een dosis humor. Daarbij lach ik regelmatig m'n billen uit mijn string om de geniale tekstballonnetjes van Jan, en de droge opmerkingen van Jurjen. Het is behoorlijk kut dat ik 4km moet fietsen om de PU weer te gaan halen aangezien ik geen abo mag van Pappie en Mammie :(, maaaaaaar dat is natuurlijk wel de moeite waard).
Ik ben het dan ook echt NIET eens met die ongelofelijke domme zeik brieven steeds.Hoezo zitten die ventjes te zeiken dat aambeien en oma's slecht zijn? Dat is toch gewoon geniaal?
Zo was ik laatst in de bieb, zat er zo'n ventje in de bieb de PU te lezen, en die vent begint plotseling niet normaal hard te bulderen van het lachen.
Komt er zo'n vent aan die zegt dat ie stil moet zijn en gaat kijken wat er was, en even later begon hij ook mee te doen.
Het bleek om jullie reactie te gaan van JJ kaminga die ik tot nu toe ook de meest geniaalste vind.
Ik zeg daarom: Ga zo door en hou deze humor dan ook vast; het is gewoon super vet dat je een gamesblad met de nodige humor van een gamer kan lezen.
Sjoerd Van der Kruk | Dommelen



Alle bijschriften worden bedacht door Ed; dus als je je billen uit je string lacht om zijn geniale tekstballonnen, is het compliment geaccepteerd. Maar Ed vindt tevens dat strings alleen voor mooie vrouwen zijn met strakke billen, en Sjoerd van der Kruk klinkt absoluut niet als een mooie vrouw met strakke billen.

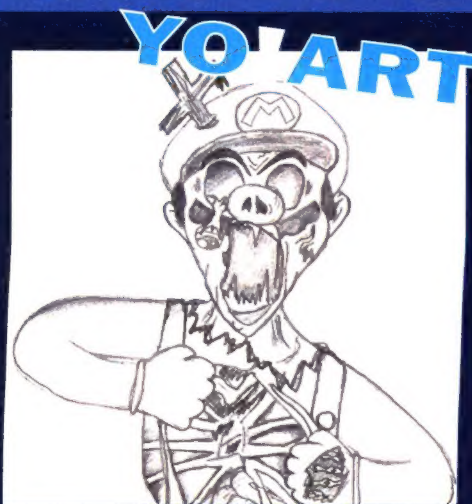
DUBBELE DOSIS

Hey PU-gasten,
Ik zat zo de PU te lezen terwijl ik aan het schijten was en wat zag ik nou! In nummer 187# zit er helemaal geen chick van de maand in. Daar kreeg ik pas de schijt aan. Zijn jullie helemaal van de pot gerukt. PU zonder chick van de maand is geen echte PU.
Hahaha. Ik hoop en dat zal ook wel na deze brief, dat jullie in PU 188# wel de chick van de maand hebben, dan ben ik jullie weer dankbaar.
Max Collé |Culemborg

Oké, Je hebt gelijk, maar vond je die chick met die Pokémon in haar decolleté dan niet oké? Volgens Ed is dat zijn chick van élke maand... Als goedmakertje speciaal voor jou, een dubbele dosis 'chick van de maand'.



YO!ART



Beste redactie,
Ik dacht, laat ik een poging wagen om in de Yo!art rubriek te komen. Daarom heb ik maar een Mario getekend die iets teveel mushrooms op heeft, en zie hier het resultaat. Ga zo door met jullie blad.

groetjes,
Marlou van der Heyden

Nintendo fans kunnen bellen met stichting correlatie. Telefoon 0900-1450 (15 cpm)

VET!!!



Hallo PU mennekes,
Om eerst jullie even op te geilen: jullie hebben het beste blad in de Benelux enzo bla bla bla.
Nu het echte bericht. Ik en mijn vrienden willen jullie graag bedanken voor de kaarten van Sonisphere. Eerst geloofden we het niet maar het was echt waar! En wat hadden we er zin in. Bovendien kenden wij mensen die ook gingen en er 85 euro voor moesten dokken dus die konden we ook lekker treiteren.
Maargoed, nu over het optreden zelf. Die was dus echt fucking vet. Eerst was Pendulum, en ik moet zeggen, ze waren een van de beste bands van die dag. Daarna was Kamelot en die vond ik niet zo vet. Down en Lamb Of God waren wel weer vet, en we kwamen per ongeluk voor in de wall of death. Niet zo fijn als je 14 jaar bent. Maar de wall of death mislukte een beetje dus we waren niet gewond ofzo. Korn was ook heel vet, en we hebben lekker gesprongen met Freak On A Leash en Come Undone. Bij Slipknot stonden we bijna helemaal vooraan en dat was echt supervet. Bij Spit It Out ging iedereen zitten en toen tegelijk pitten en dat was misschien wel het vetste dat ik ooit heb meegemaakt. Je begrijpt dat ik Slipknot het vetste van allemaal vond. Als laatst was Metallica en daar stonden we ook bijna vooraan. Heel vet was dat, terwijl ik niet eens fan ben van Metallica. En die zanger heeft echt humor, dat had ik niet verwacht. De buit van die dag: een vet Slipknot shirt voor mij en een stem die kwijt was voor twee dagen. Maar het was het allemaal waard. Oftewel: dank jullie allemaal voor de kaartjes en ga lekker door met het blad zou ik zeggen.
Groeten,
Joe d'Hont (Guitarherozero op de site) | Internet

Volgens ons vond je het wel… uuuh… VET!



RARE PLAATJES

HE PU PEOPLE!
IK HAD NET INFAMOUS GESPEELD OP JULLIE AANRADEN TOEN DEZE SLOEBER IN EEN PRULLENBAK STOND TE ZOEKEN…
IK BEN SCHIJNBAAR NIET DE ENIGE FREAK IN DE STAD!
GROETEN,
JOOST UIT APELDOORN



Overtref Joost en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Beste PU,
Al sinds eind 2007 zit ik met een enorme honger naar meer Portal, de expansion pack onder de naam Portal: Still Alive voor de Xbox Arcade was dan ook een zegen voor mijn 'body and mind'. Echter, het is sinds medio 2008 dood en doodstil rond Portal 2, het laatste was het gerucht van een vacature voor de stem van CEO Cave Johnson voor de nieuwe portal.
Kunnen jullie die stilte niet verbreken, als gerenommeerd BeNeLux blad met gerenommeerde journo's en TV personalities?
Bij voorbaat dank voor jullie inspanning.
Hartelijke groeten,
Eric van Puthen | Internet

WHAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!

Hee PU chicks!
[slijm]
Top blad, ga zo door he!!
[/slijm]
Ik als TDU en Forza 2 verslaafde vroeg me twee dingen af! Komt-ie: weten jullie iets over een tweede deel van Test Drive Unlimited en komt er een Forza 3?
Nou, ik hoor het wel! Bedankt alvast!
Greetz,
Diederik Lieftink | Internet

Chicks??? Gast doe effe normaal, alleen Wouter is af en toe ongesteld! Om toch antwoord te geven op beide vragen: JA.

Hallo PU redactie,
Ik laat het geslijm maar achterwege, want ik heb een paar vragen:
❶ Wanneer komt Heavy Rain nu uit?
❷ Wordt (CoD) MW2 nu al uitgesteld?
❸ Wanneer komen nu eindelijk de betaalkaarten voor PSN en XBOX live?
❹ Wat is de slechtste game die je nu kunt kopen?
❺ Wat moet ik me voorstellen bij James Bond Racing?!
Graag antwoord…
Ga zo door ;D
Valentijn | Internet

❶ 2010.
❷ Modern Warfare 2 komt gewoon dit jaar nog.
❸ Ze komen! Check Opnieuws.
❹ James Bond Racing.
❺ De slechtste game die je je kunt voorstellen.

Yo Pu gasten,
Ik zal maar niet gaan slijmen. (Jullie weten toch dat jullie de BOM zijn ;)) Maar ik had een paar vraagjes.
❶ Wanneer komt Fable 2 voor de PC uit? Want er gingen geruchten toen ie uitkwam dat die later voor de PC uitkwam. (Het is ongeveer half jaar geleden mijn geduld is bijna op!!!!)
❷ Op CallofDuty.nl zeggen ze dat ze Activison Cod MWF2 weer gaan verzetten. Is dat waar? (Laten we hopen van niet :P)
❸ Maffia 2… Wanneer komt die? En ook voor de PC? Want ik ben een echte Hardcore PC gamer ;) (Ga over me nek van die PlayStation only games .. Xbox gaat nog wel :P)
❹ Red Faction Guerrilla komt voor de 360 en PS3 uit… maar wanneer voor de PC?
❺ Heeft iemand van jullie xfire?? Zoja, kan ik die krijgen? Wil eens kijken wie er goed is in CoD 4 :D
Keep up the good job guys ;).
Greetzz,
Joey Offermans | Zuid-Limburg

❶ Die kans bestaat nog steeds. Als hij komt dan is dat eind van het jaar.
❷ Nee niets van waar.
❸ Maffia 2 niet maar Mafia 2 wel.
❹ NU!
❺ Nee.

Beste PU,
Ik vind jullie blad geweldig, maar ik heb een paar vraagjes.
❶ Ik ben op zoek naar een toffe game en welke zouden jullie me aanraden? (budget €50-)
❷ Weten jullie een goede headset voor mij, voor teamspeak enzo.
Groetjes,
Tom | Internet

❶ 50 Euri? Wat dacht je van Rolando 2 op de iPhone? Da's maar 8 Euro.
❷ Wat gaan voor de Logitech Extreme PC Gaming Headset. Lekker goedkoop mooi geluid en zelfs je oorsmeer knapt er van op!

HALO

Als Wouter de Gregoriaanse koormuziek van Halo uit z'n speakers hoort knallen, smelt hij weg als een vrijgezelle, 28-jarige vrouw met klepperende eierstokken bij Grey's Anatomy. De Groninger vindt de multiplayer van Halo 3 ongeveer 83 keer zo tof als die van Modern Warfare, heeft de singleplayers van de Halo-trilogie per stuk minstens drie keer uitgespeeld, loopt rond met een Bungie-tas en bezit verschillende Halo action figures. Jawel, de jongen is een fanboy. Is hij dan wel de juiste persoon om ODST onbevooroordeeld te previewen?



Halo heeft een soort sprookjesachtige charme die ik echt onweerstaanbaar vind.
De bijna cartooneske ruimtewezens die grappige kreten slaken maar tegelijkertijd een soort mysterieuze serieusheid over zich hebben. De menselijke personages met elk hun eigen zwakten (waartoe ik zelfs Cortana reken) in tegenstelling tot de Master Chief, die juist weer aantrekkelijk is vanwege zijn stoïcijnse, kordate koelbloedigheid.
Het epische verhaal dat, met het einde van de mensheid als thema en de onderlaag van religieus extremisme, behoorlijk deprimerend is maar dankzij een gezonde hoeveelheid humor toch een soort vrolijkheid weet over te brengen. De pastelkleurige, schilderachtige graphics in streng contrast met de ruige science-fiction mariniers die rechtstreeks uit de film Aliens lijken te zijn getrokken...
Het lijkt of het Halo-universum door een soepel samenwerkingsverband van twee totaal verschillende karakters, een zelfkastijdende emo en een door het leven zwevende hippie, tot stand is gekomen, een contrastrijk geheel vormend.



SNIPE!



Als Halo-freak heb ik natuurlijk mijn geek-ogen uit mijn nerd-kop gekeken in het hoofdkwartier van Bungie. Artwork, levensgrote ODST-outfits, een even zo grote Master Chief... het kantoor stond volgepropt met de meest vette shit.
Maar het pronkstuk vond ik wel de enorme sniperrifle die in een van de vergaderzalen op de vensterbank stond. Check hoe huge dat ding is! Oh ja, en als je goed kijkt dan zie je achter me een Brute Hammer staan. Was me zelf niet eens opgevallen tot ik de foto zag, anders had ik ook wel effe met dat ding lopen rondzwaaien als een idioot.

DE NIEUWE MULTIPLAYER MAPS

HERETIC



Een remake van de Halo 2 map Midship en dus weinig verrassend voor de Halo-crack. Toch is het echt vet om te zien hoe dit level er in Halo 3 graphics uitziet en bovendien is Heretic gewoon een gezellig klein mapje dat zich prima leent voor een potje Lone Wolves. Er zitten natuurlijk geen vehicles in deze kamer van het Covenant schip, de Pious Inquisitor, maar je kunt wel lekker hakken met je zwaard, iets waar dan ook een achievement aan verbonden is.

CITADEL



Wederom een klein mapje, dat me qua opbouw een beetje aan Epitaph deed denken. Je weet wel: gangen aan de zijkant en in het midden een hal waar iedereen clasht. Alleen is

ODST

WOUTER SPEELT GÉÉN ADD-ON



Zul je straks de politici weer horen, als ze in die Franse voorsteden auto's in brand steken; dat de Marokkaanse gemeenschap te veel HALO speelt...

Toen ik naar Redwood, Washington vertrok om in de Bungie Studios Halo ODST te checken, verwachtte ik om eerlijk te zijn een beleving die weinig zou verschillen van de eerdere Halo-delen: dezelfde stijl, dezelfde opbouw, dezelfde lol, alleen net even een andere invalshoek. Maar gelukkig durft Bungie nog steeds risico's te nemen...

ADD-ON IS EEN INSULT

Het is absoluut niet terecht om ODST een add-on te noemen. Niet alleen biedt de singleplayer al een uur of acht lekker knalwerk waarbij je ook nog een schijtlading aan speeltijd in de Firefight mode mag optellen; de hele game verschilt ook nog eens aanzienlijk van Halo 3.
Je speelt deze Halo met het hele ODST-team en elke keer als je wisselt tussen leden, iets wat zo'n beetje om het half uur gebeurt, krijg je een filmpje te zien. Nou moet je niet verwachten dat de manier van spelen tussen bijvoorbeeld The Rookie of Buck enorm van elkaar verschilt, maar het wisselwerk zorgt er wel voor dat ODST veel meer verhaalgedreven is dan Halo 3.
Elk lid is namelijk op een andere plek in (de omgeving van) de stad New Mombasa gecrasht en moet op z'n eigen manier en via andere wegen de rest van de crew zien te vinden.
The Rookie bijvoorbeeld loopt vooral door de vrij donkere binnenstad, Romeo heeft een missie waarin je veel kansen krijgt om te snipen, Buck zit op een gegeven moment achter de welgevormde bips van Dare aan en met Dutch begin je in het zonnige park buiten de stad.
Deze afwisselende wijze van spelen houdt je geboeid, zorgt er voor dat je een band krijgt met elk van de teamleden en zuigt je tegelijkertijd als een dolle het verhaal in.
Iedereen die vond dat er te weinig verhaal te vinden was in Halo 3, zal ODST als Bungie's persoonlijke spijtbetuiging beschouwen voor dit euvel.
Veel van de aanwezige journo's liepen nu al te blaten dat de singleplayer van ODST stukken beter is dan die van Halo 3, hoewel ik zelf (nog) niet zover wil gaan.

DIKKE SHIT

Naast het feit dat ODST letterlijk een stuk donkerder is dan z'n grote broers in de Trilogie (er dringt weinig licht door tot de volgebouwde straten van New Mombasa) en het veel meer verhaal bevat, zijn ook een aantal basisprincipes van de gameplay op de schop gegooid.
Het is niet zo dat een Orbital Drop Shock Trooper veel hulpelozer is dan de Master Chief; je kunt nog steeds een tank kapotslaan met je blote klauwen. »

OH MY GOODIENESS!

Na het dagje ODST spelen kregen we allemaal een fijne Bungie-tas volgepropt met goodies van de heren Halo-ontwikkelaars. Ik wil jullie verder niet jaloers maken, maar check wat er allemaal in die bag vol met goedheid zat!

- Een ODST shirt
- Een Halo Reach shirt
- Een Halo-figurine (ik had de Hayabusa Spartan)
- Een "Conehead Master Chief" USB-stick van 4 GB
- Een stel Halo- en Bungie-buttons
- Een artwork-boek van Halo 3
- Een verrekijker/kompas-achtig ding van ODST
- Een beanie van Bungie







Citadel vierkant en heeft het aan weerzijden twee kleine basissen. Ik heb hier een zeer spannende battle gehad met een Mexicaanse en een Deense journo. Je had ons moeten horen schreeuwen daar in de Bungie Studios!

LONGSHORE

De enige van de drie maps waarop je nog met vehicels rond kan cruisen, hoewel het vrij lastig manoeuvreren is met de Ghost over de kleine pleintjes en gangetjes waar vele containers je de weg versperren.
Je zal als een soort botsautootje door het level stuiteren en je kunt overal van boven aangevallen worden, waardoor je aars vaak van je Ghost afgeschopt zal worden.
Maar er zal veel met het zweefvoertuigje van de Covenant rondgecruisd worden, want er zit een achievement verbonden aan kills met dit apparaat.
Interessant aan Longshore is de vormgeving.
Het is namelijk een haven en heeft een behoorlijk industriële, nogal klassieke look die nauwelijks met welke andere map dan ook te vergelijken is.



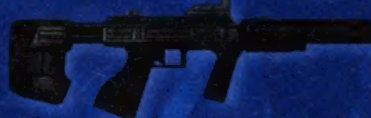




» een kaakslag tegen de smoel van een berserkende Brute zal de alien nog steeds fataal zijn en je guns hebben dezelfde impact… maar verschil is er zeker!
Zo heeft een ODST een fancy vizier die hem met een druk op de X-knop zicht in het donker verschaft door objecten wit te omlijnen. Dit ziet er best cool uit en geeft een soort cel-shaded look aan de game. Hetzelfde vizier heeft een ingebouwde 3D-kaart en kan je objectives weergeven, iets wat gelijk de wat meer open world-achtigheid van ODST verraadt. Het is namelijk inderdaad zo dat je in New Mombasa meerdere routes zal kunnen kiezen om je doel te bereiken en ik heb zelfs begrepen dat als je de singleplayer hebt uitgespeeld en je voor een tweede run gaat, alle deuren in de stad geopend zijn waardoor geheel nieuwe routes mogelijk zijn! Dikke shit, dacht ik zo.

GEEN SCHILD MEER

Dat een ODST toch echt geen Spartan is, blijkt uit het feit dat je geen twee kilometer naar beneden kunt flikkeren om weer soepel op je soldier-boots te landen. Nee, vallen doet pijn. Bovendien kan een Trooper niet dual-wielden, maar het allergrootste verschil is de verandering in het health-systeem. Vergeet het schild van de Chief, want we gaan weer old school aan de slag met medi-kits!
Nou ja, een Shock Trooper heeft wel een soort van schild, maar die kan maar een beperkt aantal kogels of plasma incasseren waarna je health naar beneden gaat, iets dat in beeld gebracht wordt met een rode balk. Heb je nog maar een klein stukje van deze balk over, dan moet je rap op zoek naar bakkies met energie die bijna overal in de stad te vinden zijn.
Mensen die Halo gewend zijn, zoals ik, zullen dit als het grootste verschil ervaren. De timing van de Master Chief z'n schild die je na honderden potjes multiplayer en vele sessies singleplayer kunt dromen, zal je langzamerhand moeten afleren om aan het nieuwe systeem te kunnen wennen. Dat is niet erg, het is vers!



EXTRA EXTRA! NIEUW NIEUW!

Na zo'n kleine vier uur had ik de eerste vier missies van de singleplayer op Heroic doorkruist, waarna het tijd werd voor een potje Firefight.
In deze mode word je in een van de tien maps (die rechtstreeks uit de meest memorabele punten van de singleplayer getrokken zijn) gedropt, waarop je met een groepje buddies waarmee je een zevental levens deelt, golven vijanden moet uitmoorden. Bij elke nieuwe golf wordt er een skull geactiveerd die het knallen een stuk trickier maakt en als naspel krijg je een stel Brute Chieftains (Brutes met Hammers) op je dak. Vervolgens begint alles weer opnieuw, alleen dan fucking veel moeilijker.
Natuurlijk kan je punten verdienen, iets dat net zo werkt als een campaign-missie uit Halo 3 met de scores geactiveerd, en de verschillende characters waarmee je Firefight kunt spelen, unlock je door de campaign uit te spelen. Kortom: dit is eindeloos lachen met je maten en als spelonderdeel in principe eeuwig houdbaar. De moeilijkheidsgraad bereikt op den duur namelijk



HET ODST-TEAM

THE ROOKIE

Zegt weinig, knalt veel en dat is toch precies wat je van een marinier verwacht. Rookie was in de vier missies die ik speelde voornamelijk op zoek naar zijn teamleden en hij leek een soort rode draad in het verhaal te vormen.
Ik zal de tweede keer dat ik Rookie onder de knoppen nam niet snel vergeten, want toen nam de sublieme soundtrack van ODST een hele verrassende wending met een bijna romantisch tragisch muziekstuk van een kaliber dat je nog nooit in een shooter hebt gehoord. Het gaf mij in ieder geval de rillingen… die van het goede soort.

GUNNERY SERGEANT EDWARD BUCK



Met de stem van Nathan Fillion (Firefly, Buffy The Vampire Slayer, Desperate Housewives en een stem in BioWare's RPG Jade Empire) is Buck wat mij betreft al een geslaagde character, want die gast ruled gewoon. Hij heeft dan ook een grote rol in ODST als de Gunnery Sergeant en dus eigenlijk de chief van het ODST-team. Nou ja, totdat de chick Veronica de leiding overneemt, een dame waar Buck duidelijk een geschiedenis mee heeft. Yup, die hebben elkaar in het verleden zonder twijfel liggen batsen.

CORPORAL TAYLOR H. "DUTCH" MILES



De gast van de zware wapens en geheel toepasselijk een nogal lompe dude. En wie kan beter de stem van een gespierde bullebak op zich nemen dan de enige echte Adam Baldwin!? Je kent hem misschien wel van zijn rollen in Chuck, The X-Files, Angel, Predator 2 en jawel, Firefly.
De eerste keer dat je met Dutch speelt, is misschien wel het meest memorabele moment van alle introducties van de ODST-leden, want voor het eerst in de game beland je in de buitenlucht, ongeveer net op het moment dat je denkt de hele game in de donkere binnenstad van New Mombasa te zullen rondspoken. Dan kan je ook eindelijk met voertuigen aan de gang, zonder meer mijn favoriete deel van Halo. En de Chopper, die staat onze Dutch verdomd goed.

KOJO "ROMEO" AGO



Romeo heeft een goed oog voor de snipergun, maar hij is duidelijk nogal een, tja… lul. Al in het begin van de game heeft hij ruzie met Buck omdat hij bijdehante opmerkingen loopt te maken, maar de knakker is duidelijk een dappere warrior want



"ODST BRENGT HET HALO-UNIVERSUM NAAR NIEUWE HOOGTEN EN DIEPTEN."

een zo belachelijk hoog niveau dat samenwerken vereist is, en elke map verlangt weer een andere tactiek van jou en je kameraden, waardoor je Firefight niet snel, misschien wel nooit uit kunt spelen. Aan de fucking kant, Gears of War Horde mode, you bore me!

VOOR FANBOYS EN RARE KWASTEN!

Stel, je bent zo'n rare baklap die het stijltje van Halo niet trekt. Het is je allemaal te kleurig, niet realistisch genoeg en zo zou je nog wel een aantal drogredenen uit je slappe eendennek kunnen persen. Zelfs jij, met je foute smaak en fantasieloze brein, moet ODST een kans geven, want deze game (bemerk hoe ik het een 'game' noem en geen 'add-on', 'uitbreiding' of andere ontoereikende benaming) is echt fundamenteel anders. Maar Broeders Halo-fanboys, dat betekent gelukkig niet dat ODST geen Halo meer is. Nee, het is de verfrissende Vloed der Verandering waar het Halo-universum aan toe was en een verdomd goed voorteken voor Halo Reach.



BUNGIE: SCI-FI NERDS TO THE MAX

De oplettende lezer heeft vast wel gemerkt dat maarliefst de helft van het ODST-team uit de bemanning van Serenity bestaat, oftewel de cast van Joss Whedon's briljante, en helaas maar uit één seizoen bestaande serie Firefly. Adam Baldwin, Nathan Fillion en Alan Tudyk deden ook al in Halo 3 de stemmen van de Orbital Drop Shock Troopers, dus de stemmen komen je misschien wel bekend voor. Vooral Buck ben je regelmatig tegengekomen in de derde Halo.
Hoe dan ook, het is niet geheel toevallig dat Bungie drie acteurs uit een van de meest originele en goed geschreven sci-fi series aller tijden heeft getrokken, want de ontwikkelaars zijn grote fans van het genre. Daarom hebben ze ook Tricia Helfer een stem gegeven dankzij haar titelrol in Battlestar Galactica, dat samen met Firefly het toppunt is van kwaliteits science-fiction. Geloof me, ik ben ook zo'n geek.
Oh ja, voor de leken onder ons: Trekkies staan helemaal los van hetgeen ik hierboven bespreek. Dat zijn eigenlijk low-nerds en wij zijn high-geeks.



anders stak hij niet in deze dope ODST-outfit.
Met Romeo heb ik in ieder geval één missie gedaan die voornamelijk om hem draaide, en waarin hij tijdens het kapotknallen van de Covenant nog steeds ruzie met Buck liep te maken.

MICHAEL "MICKEY" CRESPO

Deze knakker is me nauwelijks opgevallen tijdens mijn speelsessie. Maar nadat ik bij de dudes van Bungie even gevraagd had wat Mickey z'n rol nu precies is, kreeg ik te horen hij in de overige zes missies verder uitgediept wordt. Dat moet haast wel, want de ODST-dude z'n stem wordt gedaan door Alan Tudyk, bekend van films als A Knight's Tale en Ice Age en natuurlijk van z'n rol als piloot Wash in Firefly! Bovendien is Mickey expert in het opblazen van dingen en een ontplofinkje op het einde van ODST zie ik wel zitten.



CAPTAIN VERONICA "DARE"

De vrouwelijke touch aan het team en een dame waar de rest van de marines aan het begin van de game danig van onder de indruk zijn. De stem van Veronica wordt gedaan door niemand minder dan de sappige Tricia Helfer, vooral bekend als Six in Battlestar Galactica, maar ze heeft ook een niet geheel onbeduidende rol als Kilian Qatar in C&C 3 en doet in verschillende uitingen de voice-acting voor Black Cat, waaronder in Spider-Man: Web of Shadows.
Als Dare is Tricia Helfer een bijzonder hardcore wijffie dat bedenkelijke orders geeft aan het ODST-team waarover ze weinig mag uitweiden. Wat weet Dare over de werkelijke reden waarom het team naar New Mombasa is gestuurd en wat hebben zij en Buck samen uitgespookt? Ik kan niet wachten tot ik de antwoorden te weten kom!



VERWACHTING

ODST is donkerder, meer verhaalgedreven dan Halo 3 en ook een aantal gameplay-elementen zijn beduidend anders. Ik ben aangenaam verrast en compleet gehyped na mijn speelsessie, want deze game brengt het Halo-universum naar nieuwe hoogten en diepten. Als de overige zes missies net zo bruut zijn als de vier die ik gespeeld heb, dan is ODST absoluut een Gold Award plus nog wat kleingeld waard!

+ Op stap met het stoerste team sci-fi mariniers uit de geschiedenis.
+ Nieuwe wapens, een nieuwe mode, meer verhaal, andere gameplay-basics; gotta love it...
+ Weet je wat? Gooien we er nog een paar nieuwe multiplayer maps bij ook!
- Als we de Chief later in het verhaal nog even stoer zien doen, dan kan ik geen minpunt verzinnen.


WOUTER

HALO ODST
XBOX 360
BUNGIE / MICROSOFT
22 SEPTEMBER 2009

POWERSPY

- Modern Warfare 2 heet dus voortaan weer gewoon Call of Duty Modern Warfare 2.
- Een hele domme keuze van Infinity Ward, want dat betekent dat er in elke review toch zeker twintig woorden minder gebruikt kunnen worden aan de lofzang op deze game, aangezien we steeds Call of Duty aan de titel moeten toevoegen.
- Onlangs werd een Nederlandse militair bestraft wegens 'waffelen' op de kazerne. Volgens de dader was het kletsen van je piem tegen een object of persoon een zeer normaal gebruik onder soldaten. Ook in andere landen.
- Zou dit betekenen dat Call of Duty Modern Warfare 2 'de swaffel' als perk gaat invoeren?
- De Powerspy ziet de paniek onder de Taliban al voor zich als de Amerikanen al swaffelend hun Baluchi-vallei binnenvallen.
- Sowieso zijn de Westerlingen hier in het voordeel. Een onbesneden lid is immers net iets langer dan een besneden geval.
- FIFA 10 komt dus 1 oktober uit en dan zal de wereld veranderen.
- Alle spelers switchen dan namelijk van Manchester United naar Real Madrid.
- Er vol trots een persbericht uitkrullen dat er in een week tijd vijf miljoen mensen zijn vermoord in je game (EA over het succes van Battlefield 1943). Er is toch maar één industrie waar dit kan. De Powerspy is er trots op.
- Cliff B. heeft eindelijk een antwoord gegeven op een van de meest prangende vragen binnen de game-industrie: waarom zijn bijna alle spacemarine-helden kaal of zeer kort geknipt?
- Blijkt dus dat de engines fantastische explosies, instortende gebouwen, facial animations en meebewegende uniformen kunnen produceren, maar geen haar...
- Of je moet van die Japanse Final Fantasy kapsels maken, maar wie zit er nu te wachten op een Spacemarine met een wijvencoupe?
- Jan, Steven, Ed en Jurjen zijn het hier helemaal mee eens. Maarten wilde geen commentaar geven.

PROFESSOR JURJEN EN DE DOOS VAN PANDORA

Zoals je misschien al had meegekregen, verbleef Jurjen de afgelopen vier maanden in Frankfurt om bij Nintendo of Europe aan een project te werken. Ondertussen is hij weer terug in Nederland, en nou willen we natuurlijk eindelijk wel eens weten wat hij daar in Frankfurt heeft gedaan!

JURJEN VERTELT ALLES OVER ZIJN VERTAALAVONTUUR BIJ NINTENDO OF EUROPE IN FRANKFURT!



JURJEN: Nou, het is vast veel minder spectaculair dan veel van jullie dachten. Ik was in Frankfurt om aan de vertaling van Professor Layton and the Diabolical Box te werken. Dat spel gaat in het Nederlands trouwens Professor Layton en de Doos van Pandora heten.

PU: Huh? Dat is een heel andere titel.
JURJEN: Ja, Diabolische Kist had volgens de regels van Nintendo of Europe sowieso niet gemogen, omdat je er een verwijzing naar religie in zou kunnen zien. De titel 'Doos van Pandora' kregen we opgelegd door de marketingafdeling van Nintendo. Zo van 'dat moet de titel worden'. Maar gelukkig kregen we in het spel zelf wel behoorlijk wat ruimte om onze eigen draai aan de teksten te geven.

PU: We?
JURJEN: We werkten met twee vertalers, Chris Hoppenbrouwers, een jonge gast die Japans heeft gestudeerd, en ik. Zijn kennis kwam goed van pas als de Amerikaanse vertaling een beetje onduidelijk was. Dan kon Chris de Japanse tekst erbij zoeken om te kijken wat er origineel gezegd werd.

PU: Er zit nogal wat tekst in zo'n spel zeker.
JURJEN: Ja, het waren zo'n 150.000 woorden, verdeeld over negen Excel-bestanden. Verreweg de meeste woorden stonden in de grootste twee bestanden: Puzzel-tekst en Event-tekst. Als je de vorige Layton hebt gespeeld, weet je dat er heel veel puzzels en hints in het spel zitten. De Event-tekst bevatte alle dialogen van de Professor en Luke met de tientallen maffe personages die ze ontmoetten. We moesten trouwens ook nog een Voice-script vertalen.

PU: Een Voice-script?
JURJEN: Ja, er zitten nogal wat tekenfilmpjes in het spel die in het Nederlands ingesproken moesten worden. En sommige gewone, niet geanimeerde dialogen tussen Luke en de professor zijn ook door stemacteurs ingesproken.

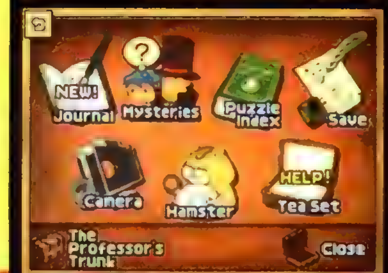
PU: Is het een leuk spel trouwens?
JURJEN: Ik vind het een fantastisch spel, nog een stuk groter en leuker dan de voorganger. Sommige puzzels zijn een beetje flauw, maar er zitten ook een paar heerlijk zuivere breinbrekers tussen. Het verhaal is wat duisterder dan in de voorganger, het begint al met de dood van een vriend van de professor als deze een mysterieuze kist opent. De dialogen zijn ook wat suggestiever, er worden bijvoorbeeld wat schampere opmerkingen over de relatie tussen de professor en Luke gemaakt, je krijgt een hamster die je moet helpen afvallen, en dan is daar nog een zeker 'theater' met roze lampjes... Maar ik heb me ingehouden hoor, dus verwacht geen grote gorilla die de prof even in zijn achterste gaat neuken. En verwacht ook niet dat ik de game ga reviewen, ik kan er onmogelijk nog een objectief oordeel over vellen.

PU: Waarom ben je eigenlijk zo lang weg geweest? Zoiets kun je toch ook wel in een maandje vertalen?
JURJEN: We hebben ongeveer twee maanden aan de vertaling gewerkt. Daarna waren de testers aan de beurt. Nynke, Martin, Tze en Joachim hebben elke zinsnede in twijfel getrokken en elke komma bekritiseerd. Joachim komt trouwens uit België, en als je wel eens Tien voor Taal kijkt, weet je hoe goed die Vlamingen kunnen kommaneuken. Nynke was weer ijzersterk in het niet snappen van de puzzels. Spelers mogen blij met haar zijn, want doordat zij constant hamerde op betere en duidelijkere uitleg van de puzzels, zijn de puzzelteksten sterk verbeterd. De testers hebben ons een maandlang bezig gehouden met zogenaamde 'bugs', dingen die Chris en ik nog aan moesten passen. De laatste maand hebben we nog wat laatste puntjes op de i gezet, de handleiding verzorgd, bier gedronken, dat soort dingen.

PU: Ga je hierna nog meer spellen voor Nintendo vertalen?
JURJEN: Nou, voorlopig even niet. Hoe leuk het ook was om een tijdje in Frankfurt te wonen en bij Nintendo te werken, ik ben echt blij dat ik weer thuis ben, bij mijn gezin. Ik ging elk weekend wel met de trein naar huis, maar heb m'n kids door de week steeds enorm gemist. Misschien dat ik volgend jaar nog eens ga, als het derde en laatste deel in de Layton-serie vertaald moet worden. Want ik kan de gedachte moeilijk verdragen dat iemand anders dat gaat doen!







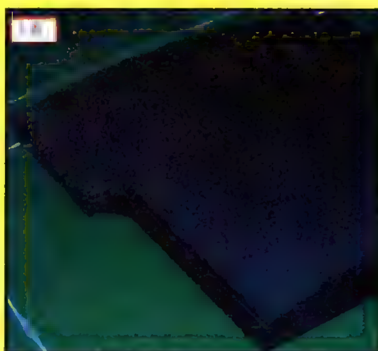
JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

DUNNE PS3 KOMT NA DE ZOMER

Oké, die prijsverlaging voor de PS3 blijft voorlopig uit maar ik heb wel een ander heet nieuwtje op PlayStation 3 gebied.

Sony heeft een trackrecord waar het gaat om het uitbrengen van dunnere versies van bestaande consoles. Toch zou het verrassend snel zijn, maar ik voorspel je... ze komen eraan!
Wellicht dat de bestaande (originele) modellen dan toch een prijsverlaging krijgen, en de slanke versies vast blijven houden aan de € 399.

NA DE ZOMER, ZO VOORSPEL IK, ZULLEN DE PLAYSTATION 3 'SLIM' MODELLEN DE WINKELS IN GEREDEN WORDEN.



MICHAEL JACKSON: GAME ICOON?

Zelfs als je de afgelopen maanden in een grot in Afghanistan woonde, ontkwam je niet aan het overlijden van Michael Jackson.

The King of Pop is niet meer en de hele wereld huilde, zo leek het. Aardig was dat ook de game-industrie zich niet onbetuigd liet. Zo gaf bijvoorbeeld SEGA een blijk van rouw. Logisch want SEGA heeft als enige ooit een Jackson game uitgegeven: Michael Jackson's Moonwalker gebaseerd op de gelijknamige korte film. Er was een arcadehal versie waarin Michael al dansend bad guys versloeg en gekidnapte kinderen redde uit de handen van, geen grap, Mr. Big. Er was ook een sidescrolling SEGA Genesis versie (screen rechts) maar die was eigenlijk best wel slecht.
De konijnen van Ubisoft, de Raving Rabbids, lieten ook van zich horen en stoken zich voor de gelegenheid in de bekende Michael Jackson outfit. En voor Battlefield Heroes komen gratis een "Smooth" kostuum en een "Bad" kostuum beschikbaar.
De Powerspy vertelde ons dat The King of Pop bezig was met een nieuwe game maar daar is tot op heden geen duidelijkheid over.









BATTLEFIELD 1943 IS EEN ONLINE "SLAGVELD"

De launch van de online shooter Battlefield 1943 ging niet van een leien dakje. Jan betrad het "slagveld" en keek of EA de schade inmiddels gerepareerd heeft.

"De situatie lijkt inmiddels redelijk onder controle, al is de boel nog steeds een tikje instabiel. En dat is jammer want Battlefield 1943 is oprecht leuk, en dat voor een heel scherp prijsje.
Op het moment dat iedereen dit leest, ga ik er vanuit dat EA en DICE de zaakjes op orde hebben.
Ik denk vooral dat men heeft onderschat hoeveel mensen ineens de game zouden gaan spelen.
Verontrustender vind ik het feit dat EA en DICE de laatste tijd sowieso aan het stuntelen zijn. Gedoe met servers rond BF 1943 enerzijds, maar ook Battlefield Heroes is zomaar opeens, zonder noemenswaardige PR gelanceerd. EA medewerkers weten zelf niet eens of het nu een open bèta betreft of dat de game officieel uit is. Sommige media hebben de game al lang gerecenseerd, terwijl anderen gesommeerd wordt te wachten. Er loopt iets niet helemaal lekker in Stockholm en EA is not amused. Dit krijgt nog een staartje, let maar op."



POWERSPY

- Terwijl Microsoft en Peter Molyneux hun stiff upperlips dicht houden over een eventuele Fable III, doen de medewerkers van Lionhead gewoon alsof er niks aan de hand is.
- Zo meldde de huwelijksaankondiging van Amy E. Gilbert en Joshua Samuels Atkins dat zij gaan trouwen in San Francisco. De aankondiging vermeldt verder dat Mr. Atkins 34 jaar oud is... en de lead gamedesigner voor Fable III!
- Oeps...
- Nu moet de Powerspy dus ook nog eens alle huwelijksadvertenties in de kranten in de gaten gaan houden.
- Ook de PU ontkwam niet aan het overlijden van de heer Jackson. Moeilijk ook want zo'n beetje alle radio en tv zenders stonden er bol van.
- Maar er schijnt dus ook nog een Michael Jackson game aan te komen. Nee, geen adventure waarin je het mysterie rond de dood van MJ kunt oplossen, maar een game waarin de muziek van Michael Jackson en hijzelf centraal staan.
- Van de Powerspy mag het van alles zijn, een beat 'em up, een action adventure, een survival horror game, zolang hij maar niet de moonwalk op een dansmat hoeft te maken.
- De Prestige Edition van Call of Duty Modern Warfare 2 komt inclusief nightvision googles.
- Je vriendin had al moeite met de honderden uren die je in Modern Warfare stopte, maar als ze je straks met die dingen op je smoelwerk aantreft, is het helemaal bal... Lul je daar maar eens uit.
- Duke Nukem blijkt dus niet dood te zijn. Als de Powerspy zijn antenne goed heeft gericht, gaat Gearbox, de ontwikkelaar van de Brothers in Arms serie, de game maken. De codenaam is 'Duke Begins'.
- En dan nu maar hopen dat 'Duke Begins' ook een keertje 'Ends'.
- De makers van de waardeloze shooter Damnation, Blue Omega, hebben flink wat mensen moeten ontslaan naar aanleiding van de slechte verkoopcijfers van het spel.
- En een nieuwe baan vinden met Damnation op je CV zal niet makkelijk zijn...

COMMENTAAR

WIE HET LAATST LACHT...


JAN

Atari Benelux was de afgelopen maanden hier in de Lage Landen een beetje het lulletje van de game-industrie. Eerst werd het beoogde The Witcher voor Xbox 360 en PS3 gecanceled wegens ruzie tussen verschillende studios. Vervolgens snaaide Sony PlayStation Ghostbusters een paar weken voor release weg van Atari om de game zelf uit te gaan geven (de PSP, PS2 en de PS3 versies dan, de andere versies mogen pas dit najaar uitgebracht worden).
De medewerkers van Atari Benelux konden er niet om lachen en ook wij vonden het eigenlijk best wel lullig allemaal.
Maar inmiddels is het Atari kantoor omgedoopt tot Namco Bandai en is Atari een label geworden van datzelfde Namco Bandai. De Japanners hebben flink doorgebeukt en hun positie in Europa aanzienlijk verstevigd.
Dezelfde Atari medewerkers van een paar regels geleden zijn nu Namco Bandai medewerkers met onder andere Tekken 6 en Dead to Rights: Retribution (zie screen) in hun portfolio.
Voorts zijn de Disney games ook naar hen toegegaan, middels een uitgeefdeal, en dat betekent dat een van de meest verrassende racegames van de afgelopen E3, Split/Second, nu dus bij Namco-Bandai Benelux onderdak heeft gevonden.
Als slagroom op de taart gaat NamcoBandai in Europa Bethesda games uitgeven. Deze publishing deal is net rond en hiermee heeft men een hele vette vis binnengehengeld. Denk alleen maar aan de Fallout 3 add-ons, WET en Brink maar ook alle toekomstige id Software games aangezien id Software recentelijk weer is opgekocht door Bethesda.
Dat betekent dat Doom 4 en Quake 5 en wie weet wat id nog allemaal in de pijplijn heeft, dus uiteindelijk uitgegeven gaan worden door Namco Bandai. Voor de games Wolfenstein en Rage dient id Software nog netjes de contracten uit bij respectievelijk Activision en EA.
Zo is de stemming op het voormalig Atari kantoor in Brabant binnen een paar maanden volledig omgeslagen. Tegelijkertijd is alertheid geboden want de game-industrie is inmiddels vergelijkbaar met het internationale voetbal: wanneer de juiste zak met geld voorbij komt, kan alles zo weer veranderen...



REAL-LIFE ACHIEVEMENTS

Het moest er een keer van komen natuurlijk: naast de trophies en achievements die we in games vergaren, kunnen we nu ook punten verdienen voor dingen die we in het echte leven doen.

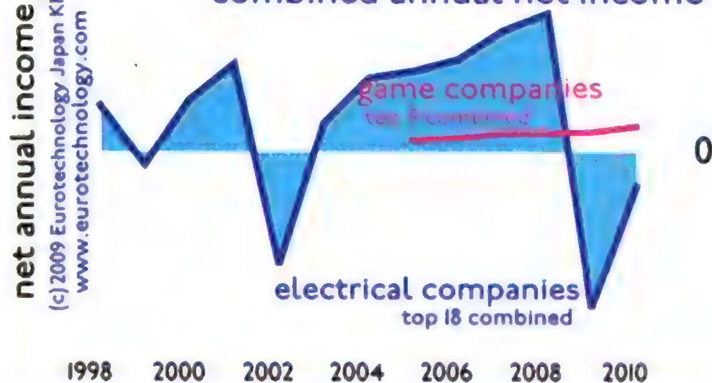
Met Booya, een gratis app voor de iPhone, verdien je punten voor zaken die je gedaan hebt/opdrachten die je volbracht hebt, zoals een stukje hardlopen of het schrijven van een tekst. Je kunt ook nog



eens een virtueel schouderklopje krijgen van vrienden met wie je deze mijlpalen deelt.
Ed zag al mogelijkheden voor bepaalde redacteuren: "wellicht dat dit hen eindelijk een impuls geeft om wat harder te werken, of überhaupt te werken', sprak hij hoopvol". "En dan maakt het me nog niet eens uit dat ze het niet voor mij doen maar voor de punten".

PUBLISHERS GROOTVERDIENERS IN JAPAN

De rijkdom van Japan werd van oudsher door de producenten van elektronica vergaard. Bedrijven als Sony, Sharp en Hitachi zorgden ervoor dat Japan na de Tweede Wereldoorlog al snel weer tot een van de machtigste naties ter wereld kon uitgroeien.
Vandaag de dag wordt de big money echter niet meer door deze bedrijven verdiend. De crisis heeft hen een flinke klap gegeven. En mede daardoor zijn nu de gameproducenten het oogappeltje van Japan. Nintendo, Square Enix, Nintendo, Sega, Nintendo, Sony, Konami, Nintendo en Bandai zorgen er voor dat de centjes met bakken tegelijk naar Azië verkassen. En dat had niemand een aantal jaren terug verwacht.



POWERSPY

- UFC is in oorlog met EA over hun plan om een game te maken met Mixed Martial Arts erin. En het gaat er, geheel conform de kneiterharde vechtsport, stevig aan toe.
- Volgens Dana White, de baas van UFC, is het belachelijk dat EA nu opeens een MMA-game wil maken. White meldt dat EA een paar jaar terug geen enkele interesse had om een UFC-game te maken, want, aldus EA, "UFC was geen sport". En nu THQ en UFC met hard werken een hit hebben gemaakt van deze vechtsport, wil EA opeens wel.
- Nu maar hopen dat White het bij verbaal geweld houdt, want je wil niet dat ie even met een paar van die fighters op je kantoor verhaal komt halen.
- Overigens is de UFC-fighters al voorgehouden dat ze hun contract bij de UFC verliezen als ze in de EA-game zullen verschijnen.
- Datzelfde EA heeft trouwens bevestigd dat Command & Conquer 4 eraan komt.
- De Powerspy durft bijna een weddenschap aan te gaan: Command & Conquer 4 komt nog eerder uit dan StarCraft II. Blizzard stelt zijn shit namelijk steeds maar weer uit...
- Over StarCraft II gesproken. Er is een fikse rel ontstaan rondom het besluit van Blizzard om de LAN functie uit de game te slopen.
- StarCraft was juist zo populair omdat je met maten een aantal PC's aan elkaar kon linken en vervolgens dikke multiplay-matches kon spelen.
- De Powerspy weet het niet, maar het lijkt er steeds meer op dat Blizzard een dekmantel is voor een organisatie die elke vorm van sociaal leven wil vernietigen op aarde.
- Eerst World of Warcraft dat miljoenen mensen alleen achter de PC kluistert en nu dus StarCraft II dat gamers verplicht thuis, eenzaam en alleen, online de potjes op te starten.
- Zal straks lekker stil worden op straat in Zuid-Korea.
- Led Zeppelin heeft gemeld dat ze muziekgames maar bagger vinden.
- Reactie van 80% van de PU-lezers: Led wie???

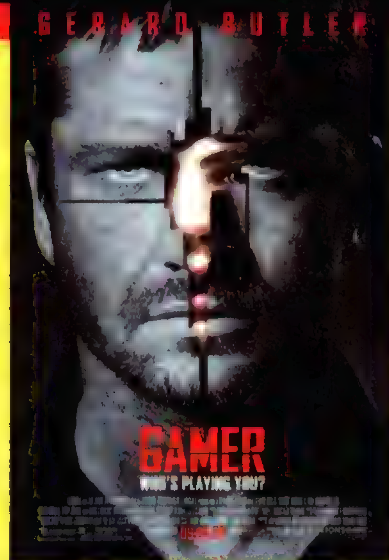
POWERSPY

- De Powerspy heeft het donkerbruine vermoeden dat hij de komende twee maanden het woord 'uitgesteld' vaak zal gebruiken in relatie tot games die voor de aankomende feestdagen zijn aangekondigd.
- De eerste, nu al bekende, slachtoffers zijn BioShock 2, Splinter Cell, Red Dead Redemption, Singularity en Dead to Rights, die nu allemaal voor de eerste helft van 2010 op de kalender staan.
- Zou het misschien zo zijn dat niemand eind van het jaar tegenover Call of Duty Modern Warfare 2 wil gaan staan?
- Heel erg vindt de Powerspy het allemaal niet, want er komen nog zoveel vette games voor het eind van 2009 uit dat hij bijkans zijn huis zou moeten verkopen als hij ze allemaal nieuw wil aanschaffen.
- En nee, de Powerspy woont niet in een houten hutje op Ameland of Rottumerplaat.
- Wolfenstein komt ook uit in Duitsland... maar dan zonder bloed en hakenkruisen.
- Nee, de Duitsers zijn in de game nog wel de vijand.
- Wat de Duitse gamer meteen de enige gamer ter wereld maakt die zijn uiterste best gaat doen om zijn eigen opa's af te knallen.
- Mortal Kombat 9 komt er aan en volgens de makers wordt ie ziek en 18+.
- Maar of ie ook goed wordt dat melden de mensen achter de game dan weer niet.
- Dat was even schrikken geblazen toen een Ubisoft-bobo meldde dat games straks rond de zestig miljoen euro gaan kosten.
- Hij doelt gelukkig op de productiekosten.
- Bij Guitar Hero 5 komt dus weer een nieuwe gitaar.
- En er zijn dus al gasten en chicks die vier van die dingen thuis hebben staan...
- Altijd handig, zo'n reserve-exemplaar, als er eentje een snaar springt...



EEN FILM OVER GAMING

GAMER



Het is waar, de meeste filmgames zijn zo ruk dat de makers ervan nog minder creativiteit lijken te bezitten dan de gebundelde hersenactiviteit van Wouter Brugge en Monique Smit.

Maar misschien is de gemiddelde filmmaker simpelweg te arrogant om z'n eigen ideeën aan de kant te smijten en simpelweg een prima gamescript tot een rolprent om te toveren. Laat die jongens maar hun eigen games verzinnen en dáár een film over maken! Gerard Butler (King Leonidas uit 300) is John Tilman; een stereotype stoere dude die grondig kont schopt in de shooter 'Slayers'. Nou ja, Slayers is eigenlijk veel meer dan een game in het nabije toekomstbeeld dat regisseurs/schrijvers Mark Neveldine en Brian Taylor voor de film Gamer gecreëerd hebben. Het is een show die door de hele wereld op religieuze wijze gevolgd wordt, waarin gevangenen een laatste kans op vrijheid geboden wordt als zij dertig potjes van deze knallerij weten te overleven.

> **"ZIEK, SNEL, ZINDEREND EN STUITEND."**

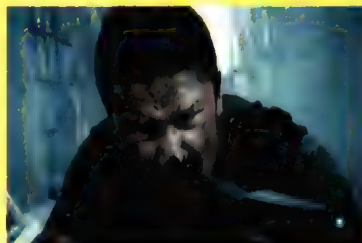
Overleven inderdaad, want in Slayers wordt met echte kogels geschoten en met ware explosieven geknald. Waarom het dan toch een computerspel is? Omdat de deelnemers worden bestuurd door lui die gewoon chill thuis zitten en op Wii-achtige wijze hun gedetineerden laten knallen, knokken en zelfs teabaggen.
Dit alles is mogelijk dankzij een door übernerd Ken Castle (Michael C. Hall uit Dexter) uitgevonden chip die in de hersenen van de gevangenen geplaatst wordt en een link vormt tussen gamer en 'avatar'.

VRIJ!

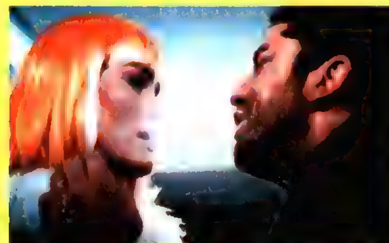
Als de film begint heeft John, die in Slayers bekend staat als Kable, nog maar een drietal potjes te gaan voordat hij de eerste Slayer zal zijn die dankzij deze game zijn 'Out of Jail Free'-kaart verdiend heeft. Maar gelukkig voor de kijker gaat dat allemaal niet zo makkelijk en zal Kable pas echt vrij zijn als hij een stokje heeft gestoken voor Ken Castle z'n breinbesturende plannetjes, die natuurlijk een stuk verder gaan dan een schietspelletje met criminelen. Oh ja, en er moet ook nog even een vrouw en dochter gered worden, want natuurlijk heeft John 'Kable' Tilman zijn hart op de goede plek zitten, ergens onder al die kilo's spieren van 'm.

ZIEK, SNEL, ZINDEREND

Het verhaal van Gamer is vrij voorspelbaar en doet erg veel denken aan een moderne versie van Running Man, een film uit 1987 met Arnie Schwarzenegger in de hoofdrol, maar het plot is dan ook niet de voornaamste reden dat je deze flick moet gaan checken. Gamer moet je zien om de ongelooflijk flitsende montage waarin schokkende beelden, talloze knipogen naar gaming en brute actie elkaar in rap tempo opvolgen. Het is ziek, snel, zinderend en stuitend, iets dat je tot nog toe nog nooit van een film over games hebt kunnen zeggen.







SCRIBBELNAUTS KAN NIET DOOR DE BEUGEL



Een van de hits van de afgelopen E3, de DS-game Scribblenauts, waarin je al tekenend of schrijvend allerlei voorwerpen/gebeurtenissen op je schermpje kunt toveren, blijkt toch minder onschuldig dan iedereen dacht.

Het spel Scribblenauts is niet geschikt voor de allerjongste gamers, althans als we de mensjes van de ESRB-rating mogen geloven. Mensen, die net als wij games testen, alleen dan om voortdurend 'foei' en 'ooooohh' te roepen en vervolgens een rating aan het spel te plakken. Na het spelen van de game kwamen de heren en dames tot de volgende lachwekkende, of misschien wel eerder trieste conclusie dat Scribblenauts toch echt een 10+ rating moest krijgen want proefondervindelijk hadden ze vastgesteld dat ze onder meer, en wij citeren, een steak aan een baby konden binden waar vervolgens leeuwen op af kwamen. Je iemand onder kon kotsen en je een fiets kon gebruiken om over een kind te springen.
Het rare is dat dit soort gedrag niet in het spel gestimuleerd wordt en dus helemaal door deze ESRB-leden zelf uitgedokterd is. Wie is er dan ziek...


JJ

DE CHEATER IN ONS ALLEMAAL



Het cheaten zit ons in het bloed, althans dat zou je zeggen als je de releases van nieuwe online multiplayer games bekijkt. Want elke keer als een nieuwe game online gaat, is er binnen een paar dagen wereldwijd bekend hoe je kunt cheaten in dat spel. Het is een waar virus, en een virus dat de lol voor heel veel online gamers compleet verkloot.
Neem nu de fighters UFC 2009 Undisputed (zie screen) en Fight Night 10 van EA. Allebei uitstekende games, gezegend met een heerlijke multiplayer... totdat men er achter kwam hoe je jouw verlies op een goedkope manier kon ontlopen of zelfs, en dat is nog erger, onreglementair kon winnen.
Bij UFC betreft het gasten die de verbinding er uit janken op het moment dat ze bijna knockout zijn. Dit neppe gedrag levert de loser geen verliespunten op en de faire winnaar geen winstpunten.
Bij FN gaat het nog een stap verder. Daar ontdekten gamers dat je door je helemaal leeg te rammen en dan de verbinding te verbreken, punten kon scoren. Terwijl je als je fair een match wilt winnen, je de partij juist rustig moet opbouwen.
Zowel THQ als EA hebben inmiddels maatregelen aangekondigd en mogelijk is dat nu al merkbaar. Maar daar gaat het mij nu even niet om. Het zijn stomme fouten die niet hadden mogen voorkomen (je test een game toch van te voren?), maar mij interesseert meer dat cheatgedrag zelf. Ik zal niet ontkennen dat ik in een pissige bui ook weleens de verbinding er uit heb geknald. Maar dat was een impuls en nooit een berekende actie, en in FIFA 09 ben je dan ook gewoon je punten kwijt.
Maar wie zijn die simpele zielen die dit soort bugs ontdekken en daar dan vervolgens bewust van gaan profiteren? Waarom wil je dat? Hoe kun je jezelf cool vinden als je bovenaan de ranking staat door gebruik te maken van een fout of door 20 ranked partijen tegen een maat te spelen en die allemaal volgens afspraak te winnen. Waarom doe je dat? Wat is dan de lol van het spelen? Waar is dan de uitdaging? Als je er nog dik geld mee kon winnen, maar dat is niet het geval.
Ik snap het niet, en wil het ook niet snappen. Ik wil ook geen Wilderiaanse teksten gaan spuien dat dit gedrag een afspiegeling is van de huidige maatschappij waarin alles makkelijk en gratis moet zijn.
En weet je wat nog het ergste is? Toen ik bij EA pleitte voor een keiharde aanpak van de cheaters, door ze bijvoorbeeld een week uit te sluiten van online gamen (moet mogelijk zijn), keken ze me alleen maar schaapachtig aan. Is men misschien bang dat te veel gamers hun games dan niet meer kopen? Hebben de cheaters dus wederom gewonnen!

Wii VITALITY SENSOR GAAT HET MAKEN

Geef toe, we hebben ons tijdens de E3 allemaal kapot gelachen om de vitality sensor. Wie zit er nu te wachten op een gadget waar je een lichaamsdeel in kunt steken. Op een aantal vunzige gasten na...

Nintendo-goeroe Reggie Fils Aime zegt dat de Vitality Sensor je straks zwaar zal verbazen. Oké, daar krijgt die man voor betaald, maar diezelfde Reggie zei dat ook toen we ons kapot lachten om de eerste beelden van de Wii. En ra ra wie had er achteraf gelijk? Reggie begrijpt naar eigen zeggen prima dat iedereen een beetje lacherig doet over de Vitality Sensor. "Als ik jullie een jaar terug had verteld dat iedereen straks op een uit de kluiten gegroeide weegschaal zou staan te wiebelen, had iedereen me voor gek verklaard. En het Wii Balanceboard is een van de grootste hardware successen van de laatste jaren. Het draait allemaal om de software en die wordt fun. Als je straks de games ziet, valt alles op zijn plaats."
Ondanks de mooie woorden geloven een aantal Nintendo-fans onze Reggie nog steeds niet helemaal, getuige hun comments online dat ze nu alvast intekenen voor de game 'Am I dead yet.'

AGE OF ETERNAL BLADE: RED COMMAND OF THE DEAD DARKNESS WAR

In het kader van ons maandelijkse top 10 lijstje, dit keer een onderzoekje van Game Daily dat alle games eens op een rijtje zette en checkte welke woorden het meest in de naam voorkwamen. En uit het resultaat blijkt dat we meer games kopen met 'Dead', 'Darkness', 'War' en 'Blood' in de naam dan 'Fluffy', 'Flower', 'Love' en 'Peace' .

20 Age
19 Blade
18 Command
17 Darkness
16 Dawn
15 Dead
14 Eternal
13 Hero
12 Legend
11 Mario
10 Origin
9 Party
8 Red
7 Shadow
6 Space
5 Star
4 Super
3 Unleashed
2 War
1 World

Het is nu alleen nog wachten op een game met de naam: 'The Red Shadow of the Legend of the World War of the Dead Blade of Eternal Super Star Mario'.

POWERSPY

- Volgens de Universiteit van Michigan heeft de Madden-serie de Amerikaanse gamer $926 miljoen te veel gekost.
- Toen EA namelijk Take 2's NFL 2K uit de markt had gebeukt door een exclusieve deal met de NFL te sluiten, verhoogde men daarop meteen de prijzen van het spel.
- Maar ja, vier dingen zijn heilig voor Joe Sixpack: het recht om een gun te bezitten, het recht om goedkope benzine in een slurpende SUV te mikken, het recht op ongegeneerd dik worden en het recht om met een misvormde bal te spelen.
- Het zijn overigens niet alleen de centjes die regeren bij EA. Zo begint de uitgever ook een iPhone studio die 99 eurocent kostende games gaat maken.
- En nee, die studio staat niet in China en maakt geen gebruik van kinderen van vier jaar oud.
- Reviews zeggen mogelijk niet alles. Infamous werd door de pers neergezet als 'de betere game', maar als we de analisten mogen geloven, zal Prototype 90% meer games gaan verkopen, met name omdat het multiplatform is.
- Helemaal eerlijk is die vergelijking dus niet. Gaat de game namelijk heads on op de PS3, dan verwachten analisten dat Infamous slechts 30 tot 50% meer spellen verkoopt.
- De Powerspy kan het gejank van de Xbox 360-fanboys al vanaf zijn vakantieadres horen.
- Normaliter roept elk onderzoek dat gamers wel eens agressief kunnen worden van het spelen van computergames. Een nieuw onderzoek constateert echter een nieuwe trend. Door de stroom kiddy, luvely, fashionista games voor meiden worden zij juist veel te soft en poezelig en daarmee kwetsbaar in de harde maatschappij.
- Dat wordt dus op de middelbare school extra lesuren Call of Duty: Modern Warfare 2 en Left 4 Dead voor de meiden om de boel weer een beetje in het gareel te krijgen.
- En dan maar hopen dat wij gasten niet opeens opgezadeld worden met twee uur Laura's Passie per week om onze anger een beetje in te tomen.



POWERSPY

- De Powerspy reist vanzelfsprekend in augustus af naar het GamesCon-event in Keulen. Al was het alleen maar om het Duits wat ie geleerd heeft in de nieuwe Wolfenstein uit te proberen.
- Om de launch van Wii Sports 2, oftewel Wii Sports Resort, te vieren, veranderde Nintendo Time Square in New York een aantal uur in Wuhu Island, compleet met palmbomen, een strand en gratis tropische drankjes.
- Zonder alcohol that is, want Time Square is niet meer wat het geweest is en huisvest een shitload aan bums en zwervers. Zou dan net iets te gezellig worden.
- De Powerspy had tot slot hier nog graag een extra roddel willen plaatsen, maar dankzij de naamsverandering van Modern Warfare 2 in Call of Duty: Modern Warfare 2 is daar geen ruimte meer voor.

"IK VERLIES GELD OP ELKE CONSOLE DIE IK MAAK. HOE LOGISCH IS DAT?"

Antwoord van Sony-baas Howard Stringer op de opmerking dat het niet echt logisch is dat er nog steeds geen prijsdaling is voor de PS3.

IN GESPREK MET: GREG ZESCHUK

MEDE-OPRICHTER BIOWARE

Samen met zijn goede kameraad Ray Muzyka heeft Greg Zeschuk misschien wel dé beste westerse RPG ontwikkelaar van dit moment opgericht: BioWare. Reden genoeg om de man eens een aantal pittige vragen te stellen over verhalen in games, Dragon Age: Origins en RPG's en JRPG's in het algemeen.



PU: Het mag gezegd worden dat BioWare als geen ander een verhaal weet te vertellen in een game. Waarom denken jullie veruit de beste ontwikkelaar te zijn op dit gebied?
GREG: Er zijn heus wel anderen die er ook goed in zijn, zoals Tim Schafer met Grim Fandango en Psychonauts of Ken Levine met z'n BioShock, maar de meeste developers doen niet genoeg hun best. BioWare heeft vier peilers waar we al onze games op bouwen; actie, exploratie, ontwikkeling van je personage en misschien wel als belangrijkste: verhaal. Als een van die peilers ontbreekt of niet goed uitgewerkt is, dan is onze game simpelweg niet klaar of niet goed genoeg. Veel ontwikkelaars hebben een totaal andere mentaliteit en als ze wegens tijdgebrek of iets anders een onderdeel van hun game minder goed moeten uitwerken, dan is het verhaal vaak het eerste slachtoffer.

PU: Vind jij een game het beste medium om een verhaal mee te vertellen?
GREG: Ik zat laatst in het vliegtuig op m'n laptop Dragon Age te spelen toen de stewardess naar me toe kwam om te vragen of ik iets te drinken wilde. Toen ik na drie keer vragen nog niet op haar reageerde, ging ze maar verder omdat ze dacht dat ik haar negeerde. Natuurlijk was dat niet zo, ik zat simpelweg zo ín die game dat ik alles om me heen vergat, dat niets meer tot me doordrong. Ik had haar niet eens gehoord! Ik denk inderdaad dat alleen games dit teweeg kunnen brengen en dat zelfs een boek of film niet zo'n effect op mensen heeft, dus is het ook de beste manier om een verhaal over te brengen.

PU: Het lijkt ons fantastisch als BioWare samen met Bethesda (Elder Scrolls, Fallout 3) een game zou maken. Wat voor resultaat zou dat opleveren, denk je?
GREG: Onze specialiteit is verhalen vertellen en Bethesda is heel goed in het scheppen van een open wereld. Het is echt moeilijk om een free roaming game te maken en hoewel het me echt tof lijkt; wij zouden het niet eens kunnen! We hebben die techniek gewoon niet in huis. Bethesda zou ons heel veel kunnen leren en wij hen, dus dat zou zeker iets moois opleveren.

PU: Wat vind je van Japanse RPG's en de huidige ontwikkeling van deze games?
GREG: Volgens mij was het iemand bij Square Enix die zei dat JRPG's worden gemaakt door een stel oude mannen die vastgeroest zitten in hun oude manieren, en daar ben ik het wel mee eens. Ikzelf heb niet meer het geduld om die games te spelen, terwijl ik ze vroeger fantastisch vond. Het genre is gewoon niet met me mee gegroeid en dus ben ik er verveeld door geraakt. Best jammer.

PU: Dankjewel voor je tijd! En Dragon Age gaat kont schoppen!
GREG: Dat weet ik wel zeker!

SUPERGAME KRIJGT SUPERDOOS

Normaal zijn we niet zo van de doosjes, maar voor Call of Duty: Modern Warfare 2 maken we graag een uitzondering, want dat wordt de game die straks iedereen wil gaan spelen.



Het doosje voor MW2 is volgens de Twitter van Infinity Wards Robert Bowling nu al af. Dat is toch even goed om te weten. Als ze de game uistellen, ligt het in ieder geval niet aan het doosje. De box heeft bovendien nieuwswaarde aangezien Modern Warfare 2 opeens weer Call of Duty: Modern Warfare 2 gaat heten. De serienaam is dus terug en Joost mag weten waarom. Maar Joost maakt het geen ass uit, hij wil die game gewoon spelen, al heette die 'Jim & Joe go Bananas in the Andes'.
En dan is er ook nog de Prestige Edition van Call of Duty: Modern Warfare 2. Zeg maar de limited edition van de game. Daar zitten naast wat leuk artwork, een mooi boekie en een stalen doosje ook night vision goggles bij. Je weet wel, van die maffe brillen die een meter voor je neus uitsteken waarmee je in het donker alles groen kunt zien.
Wat je daar mee moet, mag diezelfde Joost weten. Misschien kun je er wel verborgen missies mee ontdekken in de game. Of lekker in de club opzetten zodat je dit keer wel ziet of die chick die er in het donker zo lekker uitziet, ook daadwerkelijk lekker is.
Over Twitter gesproken; bij de PU hebben er ook een paar een Twitter waar ze jullie regelmatig op gamenieuwtjes trakteren. JJ kun je vinden onder GKJJ, Maarten onder Maarten_Blonk, Wouter onder WouterBrugge en Jeroen onder Jeroen_R.

"EA GEEFT GEEN FUCK OM MIXED MARTIAL ARTS."

UFC-president Dana White windt er geen doekjes om, nu EA ook een MMA-fighter wil gaan maken.

Donderdag 27, Vrijdag 28 en Zaterdag 29 augustus



WIJ VIEREN FEEST!
ONZE WINKEL IN GOUDA ZIT ER ALWEER 3 JAAR, DAAROM VIEREN WIJ DE 3 DOLLE DAGEN!

Donderdag 27, Vrijdag 28 en Zaterdag 29 augustus

Tijdens deze dagen hebben wij spectalulaire aanbiedingen, zoals 3 halen = 2 betalen (op alle 2e hands games), een braderie, een pokemon-dag, prijsvragen en nog veel meer.

Kijk op www.gameplayer.nl voor het hele programma of meld je aan voor onze nieuwsbrief.

GAMEPLAYER



Korte Tiendeweg 14 • 2801 JT Gouda • Tel. 0182 - 68 69 02
info@gameplayer.nl • www.gameplayer.nl • Verkoop en inruil van nieuwe en 2e hands games en consoles • Tevens grote collectie Retro en Merchandise • Ruim 10.000 games uit voorraad leverbaar. *Ook een filiaal in Ingen (regio Tiel)*

THE KING OF FIGHTERS XII

- DRIE TEGEN DRIE BATTLES
- KEUS UIT MEER DAN 20 KARAKTERS
- VOOR HET EERST IN HD EN VOLLEDIG HANDGETEKEND
- UNLOCKABLE BONUSFEATURES
- DOWNLOADABLE CONTENT VOOR XBL & PSN
- VOOR DE ULTIEME GAMEPLAY SPEEL JE KOFXII MET DE HORI FIGHTING STICK REAL ARCADE PRO 3

EIND AUGUSTUS VERKRIJGBAAR



12+

www.kingoffighters12.co.uk

IGNITION entertainment · SNK PLAYMORE · PLAYSTATION 3 · XBOX 360

GAMERS, FOR THE PRIDE

STEVEN EN JJ GEVEN GAS

We hebben de slogan van A1 Grand Prix en Daytona USA niet voor niets boven dit verhaal gezet. Want eindelijk kunnen wij racefans weer eens gas geven dit najaar. En we hebben zelfs de luxe om te kunnen kiezen. Maar liefst zeven racegames strijden om pole position.

Waar we het als racesimfans een aantal jaar moesten doen met één of twee krakers in een compleet seizoen, daar liggen tijdens de aankomende feestdagen maar liefst zeven aantrekkelijke racetitels in de winkels, te weten: Forza Motorsport 3, Split/Second, Blur, DiRT2, F1 2009, Gran Turismo Portable en Need for Speed Shift. De industrie heeft mede dankzij het succes van GRID weer ingezien dat racegames succesvol kunnen zijn. "Probleem" is echter dat je ze onmogelijk alle zeven kunt of wilt kopen; er moeten dus keuzes gemaakt worden. Steven en JJ proberen samen de zeven titels aan de hand van een zestal stellingen te typeren, want er zitten gelukkig verschillen tussen de games.
Daarnaast is Wouter naar de studio van Forza 3 geweest om te checken of die game nog beter is geworden dan toen we 'm op de E3 zagen. Als dat al mogelijk is...

STELLING 1: REALISME REGEERT

De tijden dat de industrie vooral cartoony arcade racers afleverde, lijken voorbij als we de komende line-up bekijken, want op Blur en Split/Second na zijn het allemaal simulaties. Zelfs Need for Speed Shift is pittig. En hoe arcade mag je Blur en Split/Second eigenlijk noemen? Het zijn enkel de power-ups die er voor zorgen dat de boel arcade aandoet, want het uiterlijk van de wagens alsmede het sturen voelt behoorlijk realistisch. Waarom die neiging naar realisme? Is arcade niet cool meer?
Volgens ons moet de oorzaak vooral gezocht worden in de power van de hardware. Als je duizenden polygonen in een wagen kunt stoppen, het echte geluid van een Mustang via een PS3 of 360 de huiskamer in kunt knallen, als je een wagen helemaal aan schroot kunt rijden, waarom zou je dan volstaan met een cartoony wagentje met maffe wielen?
De successen van BurnOut en GRID lieten zien dat gamers het massaal tof vinden om dure wagens in een levensechte verkeerssituatie helemaal aan gort te raggen. Eindelijk kunnen ze dat doen wat ze in de file altijd al hadden willen doen. Hun fantasie wordt werkelijkheid. En op dat onderbuikgevoel bouwen de developers momenteel voort.


Forza 3

STELLING 2: TUNE IN OR TUNE OUT?

Sommige gamers willen er niets mee te maken hebben, maar of je het nou haat of juist niet kan missen, tunen is niet meer weg te denken uit serieuze racegames.
En ook dit najaar kun je weer flink gaan sleutelen. Niet bij titels als Blur en Split/Second die je uiteraard kunt spelen zonder met de spanning en chamber van de banden in de weer te moeten. Wel bij Forza 3. Dit wordt namelijk de ultieme tuning game, waarbij dit aspect twee gezichten kent.
Enerzijds kun je natuurlijk aan de onderdelen en instellingen sleutelen. Uitlaten, spoilers, banden, versnellingsbakken, alles is aan te passen en vervolgens ook nog eens uitgebreid in te stellen. Je kunt de hele avond op de testtrack rondhangen en het verschil van minieme aanpassingen in remverhoudingen en rijhoogte testen.


Forza 3

Anderzijds spelen naast functionele aanpassingen, tegenwoordig ook esthetische modificaties een belangrijke rol. Je wilt niet alleen je tegenstanders zoek rijden, je wilt er ook goed uitzien als je dit doet. Forza 2 gooide hoge ogen dankzij de opvallend uitgebreide opties wat betreft het spuiten, beplakken en versieren van jouw geliefde bolides, maar deze hoeveelheid visuele customizing opties wordt dik overtroffen door Forza 3. De mogelijkheden in nummertje drie zijn namelijk nog indrukwekkender. Naast serieuze racing paintjobs kun je dus ook wederom gedetailleerde ontwerpen en animé chicks verwachten. Shift, GT Portable, Formula 1 PSP en vooral DiRT 2 kennen ook allerlei tuning opties, maar zo uitgebreid als Forza 3 is het nergens.

STELLING 3: DE REPLAY KNOP... YAY OR NAY?

De actie terugdraaien om zo een gemaakte fout ongedaan te maken brak officieel door met de wederopstanding van de Prince of Persia serie. The Sands of Time is echter een action/adventure game, dus daar is de impact van een dergelijk gameplay-element niet te vergelijken met de toepassing bij het racen.
Naast het sneller rijden dan je tegenstanders, speelt ook de strijd met jezelf een grote rol. Op tijd rijden hoort erbij, en rondetijden verbeteren met tienden van seconden doet het hart van elke racefan sneller kloppen (toch?). En die spanning om geen stuurfout te maken, als je in ronde vijf zit en een wereldtijd aan het neerzetten bent, is nou precies waar het om draait. Evengoed vindt de optie om de tijd, en daarmee een gemaakte fout, terug te draaien meer dan voorheen zijn weg naar de racinggames. Toppers als DiRT 2 en Forza 3 zijn voorzien van een dergelijke rewind functie, en persoonlijk zitten wij daar niet op te wachten. Als je in een racing game je billen brandt, dan moet je ook op de blaren zitten. Wil je een nieuwe kans dan moet je de race vooral nog een keer rijden. Zo werkt dat in de racewereld. Nu ben je natuurlijk vrij om deze optie niet te gebruiken, maar zo leren nieuwkomers het natuurlijk niet goed aan. Laten we dus beginnen met het goede voorbeeld te geven, en plechtig beloven de rewind functie niet te gebruiken, in welke game dan ook.


DIRT 2

STELLING 4: ECHTE BOLIDES ZIJN BETER DAN NEP AUTO'S

Moet je per se in auto's van bestaande merken stappen voor een realistische race-ervaring? Als je het ons vraagt wel.
Je moet als serieuze racegame vandaag de dag echt met een imposante verzameling bestaande bolides op de proppen komen wil je indruk maken, en dat doen de meeste van de aankomende titels dan ook.
Laten we eerlijk wezen, los van de aantrekkingskracht die de gameplay op ons raceliefhebbers heeft, is een gedeelte van de lol ook dat je met jouw virtuele reet in peperdure auto's zit, waar je gewoonlijk alleen van kunt dromen. Het opbouwen van een indrukwekkende garage speelt veelal een belangrijke rol en iedereen heeft wel z'n lievelingsmerken waarmee hij ten strijde trekt.
Forza 3 en GT Portable zullen in deze strijd vooroplopen met honderden gelicenseerde polygonenbommen op vier wielen. En ook DiRT 2 en Shift doen een flinke duit in het zakje, hoewel beide games meer draaien op het

OF YOUR NATION... START YOUR ENGINES!

opbouwen van een band met enkele van de zorgvuldig gekozen merken. Nu zijn er natuurlijk ook situaties waarin het geen zak uitmaakt of je auto voortkomt uit de verbeelding van de ontwikkelaar of uit een bestaande fabriek. Als je een frikadel eet maakt het merk van het plastic bakje immers ook niet uit. En lekkere snelle sensatie racers als Split/Second en Blur kennen dan ook een verzameling van stoere fictieve auto's, die evengoed overeenkomsten vertonen met bestaande modellen.
Laten we wel wezen, als je met hoge snelheid door de lucht vliegt en onder instortende gebouwen heen sjeest kun je het merkje op de auto toch niet lezen.


Need for Speed : Shift

STELLING 5: RACEN IS TOCH NIET CRASHEN?

Eigenlijk is het een gotspe. Bij steeds meer racegames draait het niet zo zeer om het racen, als wel om het crashen. Hoe harder, hoe heftiger, hoe grover, hoe beter. Zelfs de mannen van Forza 3 gaven aan dat ze de rewind-button voor een deel hadden toegevoegd omdat gamers hun crashes dan beter konden timen.
Oké, als jullie zo nodig willen crashen, dan ga je de komende winter ook crashen. Eigenlijk is GT5 Portable de enige game waar crashen geen enkele andere functie heeft dan jouw race opfokken. Je ziet niks aan de wagens en het levert ook geen spectaculair beeld op. Bij Forza 3 is crashen stoer, maar het spel moedigt het evenmin aan. Het schademodel is ook niet zodanig dat je er echt van kunt genieten.
DiRT2 heeft daarentegen een briljant schademodel, misschien wel de beste van allemaal, maar crashen is hier ook niet de bedoeling. Het kost je veel tijd en dus een goed resultaat.
Wil je een racer hebben waar je echt hard met je giegel tegen de vangrail kunt klappen, dan moet je volgens ons kiezen tussen Split/Second, Blur of NfS Shift. Met die laatste als de heftigste want aan de crashes in EA's racer is een nieuwe dimensie toegevoegd in de vorm van een dikke waas plus een door merg en been gaande kreet. Je voelt de pijn bijna zelf.
Maar crashen is en blijft in Shift wel een (fraaie) bijzaak. In Blur en Split/Second is de crash, of beter gezegd de crash van de opponent, het hoofddoel. Met dank aan pijnlijke power-ups die je raketten af doen vuren of in het geval van Split/Second de weg voor de wagen doen wegslaan. Deze twee games zetten de Mario Kart traditie met trots voort en voegen daar haarscherpe en realistische graphics aan toe. >>

WAT IS ER MET GRAN TURISMO AAN DE HAND?

Wat hadden we graag de PS3-koning der racesims tegen de Xbox 360-koning Forza 3 afgezet, om te bepalen wie zich straks de keizer mag gaan noemen. Maar het blijft ijzig stil rondom de game van Sony. Op de E3 gaf Yamauchi aan dat GT5 voor de PS3 af is en tegelijkertijd nooit af... Cryptischer kun je het bijna niet krijgen.
Onlangs verscheen op het internet het gerucht dat GT5 op 27 november zou uitkomen. Wat niet door Sony bevestigd werd... noch ontkend. En daar putten we dan maar hoop uit. Het zou volgens ons best wel eens zo kunnen zijn dat GT 5 op de Tokyo GameShow eind september wordt aangekondigd. Polyphony is een Japanse studio en ik denk dat zij het fijn vinden om daar hun feestje te kunnen vieren in plaats van op de E3.
Door de sterke line-up had Sony de game op de E3 ook nog niet nodig, terwijl GT Portable voor de PSPGo ook nog eens gepusht moest worden. Wie weet komt die titanenstrijd er dus toch nog van dit jaar...


Gran Turismo 5 Prologue

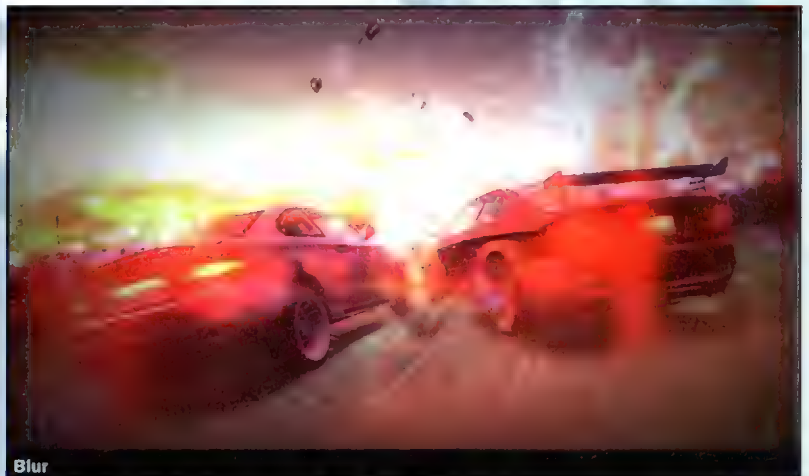
GAS OP DE PLANK VOOR DE RACEFANS

RACEN OP HANDHELD: COOL OF EEN DRAMA?

Als je kijkt naar het aanbod van racesims op de handhelds, dan houdt het niet over. Tuurlijk, er komen wel racegames uit op de DS en PSP, maar het is toch vooral arcade wat de klok slaat. En als het simulaties betreft dat zijn het doorgaans slechte ports.
Reden: het scherm van de handheld is veel kleiner dan een TV-scherm (duh) en vereist een totaal andere aanpak van de plaatsing van de camera en de manier waarop je de track laat zien. Bij veel handheld racegames miste je vaak snelle bochten omdat je ze niet of slecht aan zag komen.
Maar er is licht aan het eind van de tunnel. Fel licht. Want Gran Turismo Portable (zie screen links) gaat de standaard op de PSP neerzetten. Sterker nog, we voorspellen nu al dat niemand qua racen ooit iets beters op de PSP gaat maken dan dit.
Yamauchi is dik een jaar lang alleen maar bezig geweest om de camera-instellingen op de baan perfect te maken voor het schermpje, en de besturing met de stick of D-pad aan te passen aan de klasse van de A.I. en de snelheid van de wagens.
En dan is er ook nog de F1 game van Codemasters (de enige manier om dit jaar Massa aan de winst te helpen). En ook deze game (screen rechts) is van scratch af aan opgebouwd voor de PSP en speelt gewoon goed. De PSP gaat zo de handheld of choice worden voor de ware racefan.






Blur

STELLING 6: SCHADE OF NIET?

De noodzaak van een realistisch schademodel is al lange tijd een veelbesproken kwestie. Een van de aanstichters van deze discussie is uiteraard Gran Turismo, waar deuken en gebarsten ramen al sinds dag één, bewust, ontbreken.
Nu komt er natuurlijk wel het een en ander kijken bij de implementatie van een schademodel. Allereerst moet je toestemming krijgen van de gelicenseerde merken om hun auto's te mogen slopen. Daarnaast moet er tevens op technisch gebied het nodige werk worden verricht om de vervormingen in beeld te brengen. Volgens Yamauchi bestan er nog geen games waar dit schademodel echt goed wordt geïmplementeerd, en dus doet hij 't niet. Ook niet in GT Portable.
Andere developers denken daar heel anders over. Met name Codemasters en EA zijn erg ver op dit gebied en dat zie je ook terug in DiRT2 en Shift. In Forza kunnen auto's kapot, maar wel beduidend minder radicaal dan bij de eerste twee genoemde titels. Mogelijk toch een probleem met de producenten van de peperdure bolides in die game...
Een heikel probleem is natuurlijk het gevolg van je schade. Het is tegenwoordig een trend om racegames zo toegankelijk of ontoegankelijk te maken als je zelf wilt. Je hebt veel ondersteuning als je zelf niet in staat bent een professionele raceauto op de baan te houden, of überhaupt een baan uit je hoofd te leren. Zo zijn ook de negatieve effecten die schade op het rijgedrag van een auto heeft, uit te schakelen in de meeste gevallen.
En ook dat is iets wat Yamauchi nooit heeft gezind. Hij wil racen laten zien zoals het is, maar wel zo dat het een game blijft. En met een realistisch schademodel kan het spelen opeens snel over zijn...


DIRT 2

IS ER NOG WEL VERNIEUWING IN HET RACEGENRE?

De tijden dat er revolutionaire veranderingen werden doorgevoerd in het racegenre lijken voorbij. De laatste ware evolutie moet de introductie van het schademodel en de open racewereld zijn geweest. Vandaag de dag is het meer tweaken geblazen. Welke game tweakt het hardst?

DIRT2: Je moet goed kijken om de vernieuwing te zien, maar het zit hem dan ook vooral in het verbeteren van de gameplay. Zo kun je nu bijvoorbeeld stickers die je wint met races op je wagen plakken, zodat iedereen online ziet hoe goed je bent. Verder heb je last van opspattend water op de ruit, heeft de ondergrond meer invloed op je wegligging dan ooit en is het schademodel griezelig gedetailleerd. Codemasters heeft duidelijk geen nieuwe game willen maken, maar een betere DiRT. En daar is wat ons betreft niks mis mee.



SPLIT/SECOND: Wat ons betreft de meest vernieuwende van het stel. Power-ups kennen we al langer, maar de vorm waarin we ze in Split/Second aantreffen is volkomen nieuw. Je gebruikt ze namelijk om de track letterlijk te veranderen.
En dus reden we op de E3 races waarbij we na een ontploffing van de ene track op de andere terecht kwamen, en je dus al je circuitkennis meteen kunt wegflikkeren.
Eerlijk gezegd kwam de game ons in LA nogal chaotisch over, maar dat is mogelijk juist een goed teken. De verwarring werd immers voornamelijk veroorzaakt omdat we het nog niet eerder hadden meegemaakt en dus niet konden anticiperen. En is dat niet de definitie van vernieuwing?



FORZA 3: Het uitgangspunt van Forza 3 is niet zo zeer iets nieuws maken, maar wel de beste racesim ooit bouwen. Realistischer, mooier, gezegend met de beste A.I. en vol met de vetste race-actie ever. Dat heet tweaken in ultimo, maar niet vernieuwen.
De enige echte vernieuwing die we zagen, was het toevoegen van de replay-knop en die voor dezelfde actie meerdere keren achtereen toestaan, hoewel GRID daar al eerder mee kwam. Wellicht dat Wouter nog nieuwe dingen heeft gespot?



GT PORTABLE: Is het vernieuwend als iemand in staat is tientallen circuits knisperend strak in een handheld game te stoppen en er ook nog eens achthonderd wagens in te pleuren? Nee, maar wel briljant...
GT Portable is de minst vernieuwende racegame van allemaal. Maar daar maalt niemand om. Bij Yamauchi moet je sowieso niet zijn als het op vernieuwing aankomt. Die maakt al jaren hardcore autoporno die iedereen wil hebben.



NEED FOR SPEED SHIFT: Het vernieuwende zit 'm vooral in het feit dat Need for Speed qua opzet helemaal veranderd is. Weg die pimp my car shit, welkom ouderwets racen. Daarnaast heeft de crash een gedaanteverwisseling ondergaan die in 2010 waarschijnlijk in elke racegame zal zitten. Die creds moet je ze straks echt gaan geven.
Voor de rest een game die min of meer dezelfde sim/arcade feel zal brengen als GRID.



BLUR: Activision heeft slim voor iets anders gekozen dan de competitie. Blur is de meest arcade van het stel. Gewoon heerlijk recht-voor-je-raap racen met power-ups.
Echt vernieuwend is het allemaal niet, hoewel we de blur die je tijdens het racen ziet, nog niet veel vaker tegen zijn gekomen. Maar dat is meer een visuele aanpassing, dan een vernieuwing.



F1 2009: Op de Wii kan je de fun gerichte arcadeactie die je met de Wiimote aanstuurt, vernieuwend noemen, maar is dat niet zo bij alles wat je tegenwoordig zwiepend bestuurt?
Op de PSP is F1 2009 gewoon racen zoals je dat kent. Maar het is en blijft Formule 1. En het feit dat dé raceklasse eindelijk weer eens in een spel verwerkt zit, is voor ons al 'vernieuwing' genoeg.



TOP 3 RACEGAMES JJ

1. FORZA 3
2. DIRT 2
3. GT PORTABLE



TOP 3 RACEGAMES STEVEN

1. FORZA 3
2. DIRT 2
3. NEED FOR SPEED: SHIFT



FORZA MOTORSPORT 3 PREVIEW

WOUTER GEILT OP AUTO'S

Wouter houdt in principe meer van echte porno dan van carporn, maar voor deze racespecial heeft hij z'n prioriteiten even gereorganiseerd. Geen Jesse Jane, Jenna Jameson, Diamond Foxxx of Rachel Starrr op de komende pagina's dus, maar wel Ford GT, Audi R8, Lamborghini LP640 en Aston Martin DBS. Ook lekkerrrrr!

"We willen gamers veranderen in autoliefhebbers en autoliefhebbers in gamers", benadrukt Dan Greenawalt, game director bij Turn 10, niet voor de eerste keer. "De emotionele impact die een auto op iemand kan hebben, zoals het gevoel dat grenst aan liefde die je voelt bij het zien van je eerste auto, of de jaloezie die omhoog welt als er een rijke knakker langsrijdt in een Ferarri, is bij ieder-een anders. We hebben daarom elkaar nodig om enthousiast te worden over wagens".
Die Dan kan wel lullen, besef ik na zijn introductiepraatje voordat de Turn 10 studiotour begint.
Bijna spring ik op om 'Auto's zijn de shit en Forza 3 gaat heerschen! Halleluja!' te schreeuwen, maar ik weet nog net mijn 'journalistieke integriteit' te behouden.

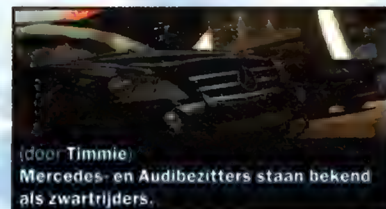


Ik twijfelde nog: een Jaguar XKR-S of deze...



CASUAL CRUISIN'

"We hebben elkáár nodig om auto's cool te vinden". Geen kreet die zonder reden werd geslaakt, want meer dan ooit ligt in Forza 3 de nadruk op sharen (nou ja, verkopen eigenlijk), online racen en het bedienen van zowel casual als freak-racers.
Laat ik met dat laatste beginnen, want zoiets is natuurlijk altijd een schokkende opmerking. Gelukkig hoeven we ons daar niet echt zorgen over te maken, want nog steeds kan je je Forza-ervaring zo hardcore beleven als je wilt. Het aanpassen van de hulp-opties aan het begin van een race werkt nog steeds zoals in de vorige delen, waarbij je dus de ideale lijn, automatisch remmen, A.I. van de tegenstanders en der-



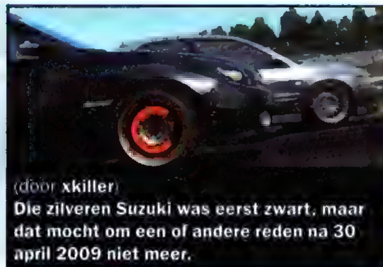
(door Timmie)
Mercedes- en Audibezitters staan bekend als zwartrijders.

gelijke kunt aanpassen, hetgeen weer invloed heeft op de hoeveelheid cash die je naderhand in je zak gedouwd krijgt.
Het verschil zit nu vooral in de manier waarop je een career kunt doorlopen, het gemak versus de precisie waarmee je je bolides kunt upgraden en ja, ook het rewinden. Zo hoeft de casual gamer zich in Forza 3 helemaal niet bezig te houden met het kiezen van events en het aanschaffen van de daarbij

horende auto. Deze modale spelletjesspeler kan simpelweg door steeds op A te drukken z'n hele carrière doorkachelen, want op basis van het soort auto's in zijn bezit, de upgrades die deze hebben en de reeds gereden races, wordt voor hem het volgende event uitgekozen. Geen hersencel hoeft zo verspild te worden aan andere zaken dan alleen het pure racen.
Het grappige hiervan is bovendien dat geen enkele career hetzelfde is, wat natuurlijk ook het geval is als je wèl je best doet om het volgende event uit te kiezen.

CAREER

Casual of niet, een career in Forza 3 is sowieso anders dan je van de reeks gewend bent. Niet alleen omdat de verschillende events weergegeven worden met elk een eigen poster, vormgegeven in vele verrassende stijlen (waar een heel team aan ontwerpers aan heeft gewerkt) die de klinische stijl van Forza compleet doorbreken, maar ook omdat je nu met een calendar werkt. Jawel, het seizoenensysteem dat je in meerdere sportgames tegenkomt (althans, dat heb ik van horen zeggen want ik zou nog liever al mijn neusharen tegelijk uittrekken


(door xkiller)
Die zilveren Suzuki was eerst zwart, maar dat mocht om een of andere reden na 30 april 2009 niet meer.

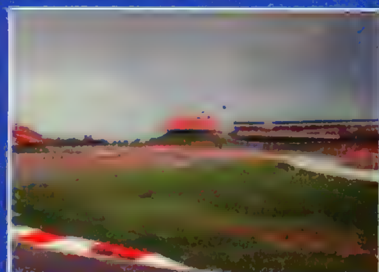
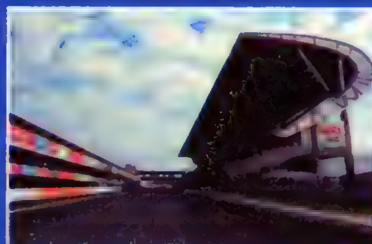
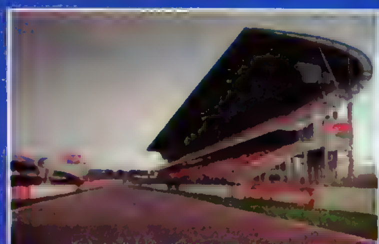
dan een sportgame spelen), zit nu ook in Forza.
Ook kan je ervoor kiezen om het upgraden van je wagens eenvoudiger te maken door middel van de Quick Upgrade. Dit werkt heel simpel: je neemt je auto, kiest naar welke klasse je hem wilt veranderen en Forza 3 gaat voor je op zoek naar de meest geschikte parts die je vervolgens onmiddellijk op je wagen kunt plakken. Whopsa, binnen no-time is je racemonster klaar voor een nieuwe uitdaging!

DIEPER

Dat wil gelukkig niet zeggen dat auto's tunen plotseling een slappe activiteit is geworden, want met maarliefst vijftig procent meer upgrades dan in Forza 2 is die shit dieper dan ooit! Volgens Turn 10 is het zelfs mogelijk om net zo ver te gaan als in het echt, waardoor het af en toe zelfs verstandig is om upgrade-pakketjes die door real-life tuners zijn samengesteld uit de Storefront te downen omdat je dan echte kwaliteit in handen hebt. Je moet daar wel voor betalen (Forza-dollars, ofzo) en je kunt de betreffende uploader ook belonen met een positieve beoordeling als je tevreden bent met je waar.
Dit is trouwens niet de enige reden waarom er een bruisende ruilmarkt op de servers van Forza 3 kan ontstaan, want ook is het nog steeds mogelijk om decals up te loaden, alleen is dit straks véél makkelijker. De maarliefst vijfduizend lagen waaruit je een decal kunt laten bestaan, kunnen nu namelijk omgevormd worden tot één easy to download file. Ben je dus een echte

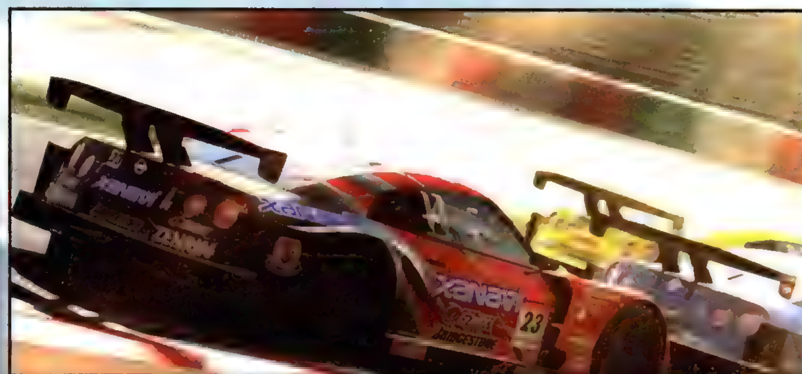
VERGELIJKING: ECHT EN FORZA

Dat Forza er soepel uitziet, dat kan zelfs een mentaal uitgedaagde regenworm zien. Maar het valt pas echt op als je beelden van de tracks in het echt vergelijkt met die in de game. Op het kantoor van Turn 10 hingen overal van deze kijk-en-vergelijk posters. Check een paar voorbeelden.

"ALLE CONTENT DIE JE WILT, VIND JE IN FORZA 3"


De ontwerper van de Range Rover heeft volgens mij gewoon een tekeningetje van z'n 4-jarige zoontje gebruikt.


(door Sicksikmans)
Hebben ze eigenlijk wel snelbinders voor die bagagedragers daar achterop?



"OVER VIJF JAAR HEEFT ELKE RACEGAME EEN REWIND-FUNCTIE"

We hebben onze twijfels over het kunnen terugspoelen in races al eerder geuit in deze special, maar de (belangrijke) mensen van Turn 10 zijn het daar duidelijk niet mee eens.
"Over vijf jaar hebben alle games een rewind-functie", roept men daar vol zelfvertrouwen. "Het is hetzelfde als de Restart Race optie, waar veel ontwikkelaars een aantal jaren geleden eveneens fel op tegen waren. Nu bestaan er geen racers meer zonder de mogelijkheid om een race opnieuw te starten en als het niet kon, klagen mensen erover." Iemand als ik, een rare bastaard tussen arcade racer en sim-liefhebber in, snapt de rewind functie prima. Als ik een race na tien minuten opperste concentratie opneuk, heb ik geen zin om de hele zooi weer opnieuw te beginnen. Maar zoals het in Forza 3 gebruikt wordt, dat is een totaal ander verhaal. Je kunt namelijk met een druk op de SELECT-knop steeds een stuk terugspoelen, zo vaak je maar wilt en wanneer je maar wilt. Yup, ongelimiteerd terugspoelen dus...
Maar dat is toch niet eerlijk!? Hoe zit dat dan met al die neppe tijden die op de leaderboards gaan ontstaan!? Nou, die zijn in Forza 3 verdeeld tussen Clean en Dirty en de Clean tijden staan altijd boven de vieze rondes. Lui die dus strakke laps halen doordat ze een duwtje krijgen van snellere auto's, rewinds gebruiken of veel draften, zullen altijd onderaan de lijst staan die zo schoon als een kunstgebit door de tracks zijn geraasd.

EEN PAAR CIJFERTJES OVER FORZA 3

- 400 auto's
- 100 tracks
- 220 events
- Zo'n 300 lui werken aan Forza 3
- Forza 3 heeft 10 keer meer polygonen in de auto's dan in deel 2
- De game loopt op 60 frames per seconde
- Je kunt decals maken die uit max. 5000 lagen bestaan



De bouw van dit circuit heeft jarenlange vertraging gehad vanwege de aanwezigheid van een bedreigde diersoort: het bumperklevertje.



(door 3B0L4)
Hier zien we de Peugeot die als eerbetoon is ontworpen naar de neus van Michael Jackson.

kunstenaar, dan kan je lekker veel cash verdienen in de Storefront en word je bovendien, als je genoeg positieve beoordelingen krijgt, vanzelf een soort van beroemdheid.

FAVORITES

Om het online feessie af te maken heeft Turn 10 nog een leuk extraatje bedacht.
Ja, natuurlijk zijn er leaderboards van de beste racers van de wereld te checken, maar who gives a fuck dat T. Pwongjungtiong uit Cambodja vijftien seconden sneller is dan jij? Het gaat toch om je buddies en wat zij voor tijden scoren?
Daarom zijn er de Favorites. Dit is een lijst die alleen voor Forza 3 geldt en waarmee je de vorderingen van door jou uitgekozen gamers kunt volgen.
Het is een soort light-versie van een friendlist, waarmee je niemand lastig valt met irritante friends-verzoeken, maar die gewoon bijhoudt wat je favoriete spelers voor tijden neerzetten, welke wagens hun garage spekken, wat voor shit zij uploaden in de Storefront en hoe hun career vordert. Een subtiele wijze om te stalken, zeg maar.



OUDE KNAKKERS, VETTE BAKKEN

Ik hoorde een leuk verhaaltje van de Turn 10 medewerkers over hoe zij het geluid van auto's opnemen. Bij Microsoft werken namelijk veel oude knakkers met vette wagens en Peter Moore bijvoorbeeld was in zijn Microsoft-tijd in het bezit van een Aston Martin DB9 (zie screen). De man bood z'n wagen aan voor wat opnames, om precies te zijn voor het geluid van een geüpgrade DB9 (yup, ze zijn grondig daar bij Turn 10).
De arme Peter verwachtte een stel knakkers in chirurgenpakkies die met witte handschoentjes z'n auto onder handen zouden nemen, maar in plaats daarvan kwam er een dikke, sigaar rokende 'Greasemonkey' z'n garage binnengelopen. Deze in overall gehulde papzak wilde een andere uitlaat onder de wagen van Moore fixen en om die op z'n plaats te krijgen, moest er met een hamer flink op dat ding geramd worden. Tja, zo werkt dat gewoon.
Moore was echter geschokt, en toen hij een paar dagen later een vaag geluidje in z'n motor hoorde, heeft hij de ontwikkelaars op hun flikker gegeven. Die moesten vervolgens een nieuw motorblok voor hem kopen!



KOUDKUNSTJE

Naast al die casual en online ongein wil Forza 3 natuurlijk ook effe de beste race-simulator EVER zijn.
En met een GT5 die al tachtig jaar op zich laat wachten, lijkt dat een koud kunstje als je kijkt naar de fijne details die Turn 10's creatie te bieden heeft.
Denk aan het feit dat je nu ook in de cockpits van alle vierhonderd auto's kunt zitten, aan de tireflex techniek die berekent hoe de rims over de banden schuiven en hoe dit invloed heeft op het rijgedrag, aan het pressure-systeem dat ervoor zorgt dat de A.I. fouten maakt als jij achter hen aan het pwnen bent als een dolle, etc.
Nee, ondanks de pittige concurrentie in racegame-land, heeft het er alle schijn van dat Turn 10 niet voor niets miljoenen in Forza 3 heeft gepompt en ons racers een ongeëvenaarde ervaring gaat bieden. Of je nou van autoporno houdt, je liever online de man met de dikke cojones bent of je je alleen maar met het ontwerpen van decals en het tunen van wagens bezig wilt houden, de content die je wilt, vind je in Forza 3.

VERWACHTING

[illegible]

- + [illegible]
- + [illegible]
- + Online shit verhandelen, online beroemd worden: de Forza 3 community lijkt sterker dan ooit te worden.
- − Tja, die ongelimiteerde rewinds, wat moeten we daar nu van denken?


WOUTER

FORZA MOTORSPORT 3
TURN 10 / MICROSOFT
XBOX 360
30 OKTOBER 2009

HOMEFRONT

JAN VOELT HET DRAMA

Homefront was de afgelopen E3 een van de weinige echte verrassingen. De game draaide behind closed doors bij de THQ stand en werd al snel de 'talk of the town' in het LA Convention Center. Reden genoeg voor ons om Jan opnieuw naar het front te sturen.

Homefront heeft om te beginnen een origineel uitgangspunt: Amerika is bezet door Noord-Korea. In het jaar 2027 hebben de Koreanen hard toegeslagen en Amerika zucht onder het juk van de communisten. Jij bent lid van het Amerikaanse verzet dat opereert vanuit Colorado en van daaruit een reis maakt langs bekende 'landmarks' zoals onder andere de befaamde Golden Gate bridge in San Francisco. Het oogt en voelt fris om een shooter te spelen die zich nu eens niet afspeelt in clichématige omgevingen (WO II/Irak/Afghanistan) maar in de half kapot geschoten suburbs van Amerikaanse steden. In deze omgevingen heeft het verzet provisorische basissen opgezet en gaat het dagelijkse leven zo goed en zo kwaad als het kan gewoon door... tot de bezetter met gepantserde voertuigen de landelijke dorpjes binnenvalt en, ondanks de aanwezigheid van vrouwen en kinderen, meedogenloos huishoudt.

"OVERWELDIGENDE ACTIE DIE CALL OF DUTY IN HERINNERING ROEPT."

DRAMATISCH?

Nu mag de speler aan de bak, aan de hand genomen door de computeraangestuurde Captain Connor die orders naar je schreeuwt. Later in de game zul je op stap gaan met een squad van vier NPC's maar de actie concentreert zich steeds op jou.

Kaos Studios introduceert hier haar zogenaamde Drama Engine. Dat betekent dat de actie zich steeds letterlijk in jouw richting zal verplaatsen. Deels via scripted events, zoals bij het ontploffen van een gepantserde jeep, maar je maakt er al spelend onderdeel vanuit, net zoals je dat in Half-Life al jaren geleden deed. De ontploffing van de jeep gaat namelijk gepaard met een gigantische knal waarna het voertuig frontaal jouw kant op geslingerd wordt en je op een haartje na mist. Tijdens deze actie kun je nog wel gewoon bewegen (wegrennen!). Stond je echter elders in dit level gepositioneerd dan was de jeep eveneens jouw kant op gevlogen. Zo sta je als speler constant in het middelpunt van de overweldigende actie die de epische momenten uit de Call of Duty serie in herinnering roept.

GOLIATH

In de vorige game van Kaos, de shooter Frontlines, stoeiden de makers ook al met wapens die in de nabije toekomst door het Amerikaanse leger zouden kunnen worden ingezet. Dit is opnieuw het geval in Homefront.

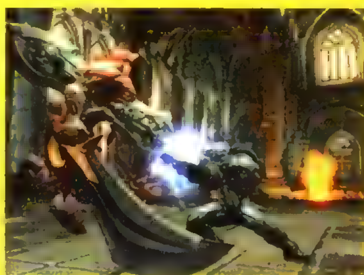
Je krijgt geen Unreal Tournament-achtige Pulse Guns of BioRifles, maar wel hightech gadgets en oorlogsspeelgoed waarmee je heerlijk uit de voeten kan. Zo krijg je onder meer de controle over een onbemande Goliath... een beukende buggy die door muren heen walst en uitgerust is met een ratelende kanon waar je u tegen zegt. Door de rode laserstraal van je adaptive combat rifle op een vijandelijk voertuig te richten, weet de Goliath 'dit moet stuk!' waarna het mechanische eenmansleger richting de vijand spurt en deze vervolgens bestookt met projectielen. Gevolg: een zinderende vlammenzee waar elke pyromaan z'n vingers bij af zal likken.





HET ANDERE THQ

THQ lijkt terug te komen na een zware periode. De publisher leed forse verliezen en men heeft flink de bezem door het bedrijf gehaald. De nieuwe strategie luidt nu: minder games per jaar, maar meer kwaliteit. Dit jaar hebben we reeds kunnen genieten van UFC 2009 en Red Faction Guerrilla, en de laatste troef voor 2009 wordt Darksiders (zie screen) dat bijna afgeschreven was maar de afgelopen E3 een ijzersterke comeback maakte.





VERWACHTING

Had Frontlines: Fuel of War te weinig smoelwerk om een blijvende indruk achter te laten, met Homefront heeft ontwikkelaar Kaos iets heel speciaals in handen. Ik voel het aan mijn water!

- + Goliath.
- + Half-Life 2 meets Resistance 2 sfeertje.
- + Gelikt drama.
- − Nog geen info over de multiplayer.


JAN

HOMEFRONT
PC / PS3 / XBOX 360
KAOS STUDIOS / THQ
2010

AION

TOWER OF ETERNITY

STEVEN HEEFT GOEDE HOOP

We hebben heel wat nieuwe MMO-titels in het vooruitzicht voor op de lange termijn, maar qua daadwerkelijke releases is het al een tijdje rustig. Volgende maand gaat daar echter verandering in komen dankzij Aion: Tower of Eternity. Steven nam alvast een kijkje in deze beloftevolle wereld.

EN NIET TEGEN ONZE VROUWEN ZEGGEN DAT WE IN DE KROEG GEZOPEN HEBBEN, OM JE VERJAARDAG TE VIEREN.
IK ZAL 'T PROBEREN, MAAR ALS ZE M'N ADEM RUIKT, HEB IK GEEN POOT MEER OM OP TE STAAN
EN ZET DIE MUTS AF, PIEMELHOOFD!

KUN JE NOG HEEL EVEN WACHTEN MET DIT GEVECHT?
HOEZO?
ALS DE ZON NIET WEG IS, IS MIJN WAPEN OP Z'N STERKST
AJA, EEN SCHEMERLAMP, NOU ZIE IK 'T

Volgend jaar zullen we ons weer regelmatig afvragen welke online spelwereld onze kostbare tijd nu in vredesnaam verdient. Gaan we als Sith, Jedi of andersoortig ruimtetuig door het leven? Zetten we onze Guild Wars ervaring door in een grote open nieuwe wereld? Tenminste, als een nieuwe World of Warcraft expansion ons niet gijzelt. De aankomende maanden is het echter rustig aan het MMO-front, en dat maakt de keuze voor mij dit najaar simpel. Of ik stap in een ruimteschip en ga al knallend Jumpgate Evolution verkennen, of ik duik de wereld van Aion in en ga werken aan een paar vleugels.
Of Aion in een latere fase het geweld van de toppers van 2010 aankan, is dus nog even geen kwestie, en na het spelen van de bèta en een presentatie van enkele end-game elementen ben ik oprecht geïnteresseerd geraakt in deze prachtig uitgevoerde game.

VLIEGEN

Aion is onmiskenbaar afkomstig uit het verre oosten; dat is duidelijk te zien aan de sierlijke en gedetailleerde personages en omgevingen. De wereld kent drie facties, waarvan er twee speelbaar zijn en eentje, de Baldaur, onder het beheer van NPC's valt. Na een keuze te hebben gemaakt om je bij de Elyor of Asmodian te scharen, kun je uit verschillende klassen kiezen, maar hier zal ik in deze preview verder niet al te veel over uitweiden.
Tijdens het levelen, dat op Westerse wijze gebeurt dus met behulp van verhalende quests, krijg je nieuwe items en skills. Opvallend zijn de vleugels die je op level tien bemachtigt en beperkt kunt gebruiken. In de buurt van de ruïnes van de Tower of Eternity kun je korte tijd vliegen om op anders onbereikbare plekken te kunnen komen. Naast het vliegen kun je ook glijden om vanaf hoger gelegen gebieden korte stukken van de omgeving te skippen. Ook kreeg ik een preview van enkele high level armorsets; deze zagen er schitterend uit en veranderden van uiterlijk tijdens een gevecht.

"AION HEEFT POTENTIE, DAT MOGE DUIDELIJK ZIJN."

EPISCHE GEVECHTEN

Persoonlijk gaat mijn voorkeur uit naar PvP gameplay, en tijdens de presentatie werd het een en ander duidelijk betreffende dit vechten tegen andere spelers.
Naast standaard arena gevechten zijn er ook mappen met objectives en speciale punten die gecontroleerd moeten worden. Ook speelt de derde NPC factie mee, waardoor de term PvPvE, geïntroduceerd door een community manager van NCSoft, toepasselijk genoemd mag worden.
De monsterlijke Baldaur moeten in groepsverband worden uitgeschakeld, terwijl op een ander front tegen menselijke tegenstanders wordt gestreden. Zo krijg je taferelen bekend uit Guild Wars, waar PvP en PvE fuseren, met grote en epische gevechten als gevolg.
De Abyss, waar veel van de end-game PvPvE zal plaatsvinden, is een grote vurige bol waarin een bouwwerk zit verstopt. Veel van de recente MMO's hebben (terecht) kritiek gekregen vanwege gebrekkige end-game content (onder andere AoC en WAR) dus ik ben blij dat NCSoft ook dit aspect serieus neemt. ✪



CHARACTER CREATION

Iedereen speelt graag met een uniek en opvallend personage. Daarom zijn in het geval van Aion de customizing opties bij het aanmaken van een character zo belangrijk.
De Elyor en Asmodion verschillen van elkaar zoals gewone en dark elves dat veelal doen. Daar zit de benodigde variatie dus niet in. Maar met behulp van een ongezonde hoeveelheid sliders kun je elk element van jouw personage aanpassen, van zowel het lichaam als het gezicht. Het resultaat is de mogelijkheid om bijvoorbeeld een Asmodian te creëren die verdacht veel wegheeft van een dwerg, compleet met grof gezicht en bijpassend kapsel, of een lang, slank elf-achtig figuur in het leven te roepen. Met wat pijn en moeite kun je zelfs het gezicht van bekende mensen namaken.
Hopelijk zijn deze opties genoeg om de aanwezigheid van slechts twee rassen te compenseren.

VERWACHTING

Na het zien mislukken van vele MMO's durf ik geen uitspraken meer te doen over de slagingskans van dergelijke games. Maar Aion heeft potentie, dat moge duidelijk zijn. Ik zal in ieder geval hoopvol instappen eind september.

- ➕ Schitterende personages en armor sets.
- ➕ Dynamisch skillsysteem.
- ➕ Interessante mix van PvP en PvE elementen.
- ➖ Slechts twee rassen die visueel niet extreem van elkaar afwijken.


STEVEN

AION
PC
NCSOFT / MEDIA TORNADO
EIND SEPTEMBER 2009

tot

70%

extra kassakorting op games!

free record shop

actieperiode: t/m 30 augustus.
vraag naar de actievoorwaarden in de winkel.
actie niet geldig i.c.m. met andere aanbiedingen.

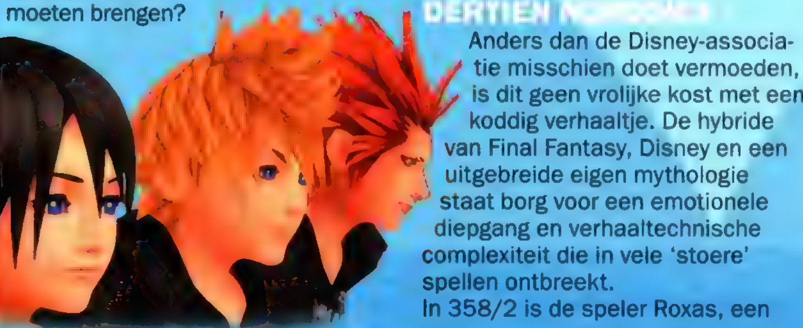
KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS



JURJEN WORDT EMOTIONEEL

Ervan uitgaande dat veel spelers merktrouw zijn waar het de keuzes van hun spelmachines betreft, zal menig DS-bezitter zijn schouders ophalen over het nieuws dat Kingdom Hearts 358/2 Days binnenkort in Europa wordt uitgebracht. Toch vindt Jurjen dit een game waar elke DS-bezitter naar uit zou moeten kijken.

Het verhaal van 358/2 vormt de schakel tussen Kingdom Hearts 1 en 2. Twee games die niet op Nintendo-systemen maar op de PlayStation 2 verschenen. Wat dat betreft was het logischer geweest als dit deel op de PSP was verschenen.
Of misschien had Square Enix de vorige delen gewoon (ook) naar de Nintendo-systemen moeten brengen?



Misschien dat er ooit nog eens een mooie remake van deel 1 en 2 op de Wii verschijnt?
Dit nieuwe deel komt in ieder geval exclusief naar de DS-bezitter, en daar mag hij of zij best blij mee zijn. Al kan het voor nieuwkomers even duren voordat het verhaal en KH-universum vertrouwd aanvoelen.

DERTIEN [illegible]

Anders dan de Disney-associatie misschien doet vermoeden, is dit geen vrolijke kost met een koddig verhaaltje. De hybride van Final Fantasy, Disney en een uitgebreide eigen mythologie staat borg voor een emotionele diepgang en verhaaltechnische complexiteit die in vele 'stoere' spellen ontbreekt.
In 358/2 is de speler Roxas, een van de dertien 'Nobodies' (mensen zonder hart) die samen Organization XIII vormen. Vanuit het hoofdkwartier van deze organisatie word je elke dag op een missie gestuurd, en dit maar liefst 358 dagen lang. Gelukkig/helaas hoef je niet alle dagen te spelen, er worden hier en daar wat sprongetjes in de tijd gemaakt. En inderdaad, de titel verwijst hiernaar, en kun je interpreteren als 358 dagen met z'n tweetjes.

[illegible] TEL

Aan het begin van elke missie maakt Roxas een praatje met de Nobody die hem gaat begeleiden, en dan kan de actie 'met z'n tweetjes' beginnen.
In driedimensionale omgevingen die meer of minder zijn gebaseerd op die uit beroemde Disney-films ga je met een grote sleutel hakken op vijanden die verdacht vaak lijken op die uit het Final Fantasy-universum.
Zoals het hoort in een game van Square Enix word je gaandeweg het avontuur steeds sterker, en groeit tegelijkertijd het arsenaal aan mogelijkheden (combo's en magie) om met je vijanden af te rekenen.
De missies zijn meestal van het soort 'zoek dit, verzamel dat, of versla alles wat je tegenkomt'. Soms betekent dit dat je even moet zoeken voor je een missie kunt voltooien, of een paar lichte platform-uitdagingen dient te overwinnen.

EMOTIONEREND PROCES

Mocht door bovenstaande de indruk ontstaan dat 358/2 een nogal lineair actiespel is, dan klopt dat wel een beetje. Maar eigenlijk draait alles om het verhaal. Meer specifiek om de personages, de relaties tussen de personages en jouw emotionele betrokkenheid bij die personages.
Ondanks het feit dat hij een hart mist, is Roxas geen bordkartonnen actieheld maar een gelaagd 'mens' die je via dialogen en zijn dagboeknotities steeds beter leert kennen.
Begeleid door filmpjes en prachtige muziek maakt Square hiervan een emotionerend proces, dat door de intieme en nabije aard van de DS nog eens een extra dimensie krijgt. Zo verovert dit spelletje tijdens het oppervlakkige hakwerk bijna ongemerkt je hart.

> "DIT SPELLETJE VEROVERT ONGEMERKT JE HART."







Raadsel: Met dit dier krijg je geen enkel slot open.

Een antiloper



MISSION MODE

In het hoofdavontuur kun je alleen in je eentje en met Roxas spelen, maar er is ook een Mission mode voor 1 - 4 spelers waarin je met alle dertien Nobodies aan de slag kunt.
Nu biedt die Mission mode weinig meer dan repetitieve missies in omgevingen die je al kent uit het hoofdavontuur, maar het feit dat je met vrienden kunt spelen maakt deze spelvariant toch wel weer de moeite waard. Helemaal als je ook Mickey, Donald en Goofy hebt vrijgespeeld!

VERWACHTING

Liefhebber van de Kingdom Hearts games op de PS2? Op wat kleine details na biedt deze DS-versie vooral meer van hetzelfde. Nog niet bekend met de serie? Dan is de DS-versie een aardige binnenkomer, al zul je er meer plezier aan beleven als je op z'n minst het eerste deel op de PS2 hebt gespeeld. Je hebt nog tot oktober!

- + Mooi verhaal vol interessante personages
- + Nagenoeg dezelfde gameplay als in de hoofddelen op de PS2.
- − De actie is wel wat repetitief.



KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS
DS
SQUARE ENIX
2 OKTOBER 2009

DRAGON AG

Wouter smijt er even een uitspraak tegenaan die net zo gewaagd is als Megan Fox haar kortste rokje: 'Vergeleken met Dragon Age is Mass Effect een tech-demo'. Niet gechoqueerd genoeg? Dan komt er nog eentje: 'Als je fantasy net zo tof vindt als science-fiction en je diepte in een game belangrijker vindt dan graphics, zal je honderd keer meer en langer genieten van Dragon Age dan van Mass Effect 2'. Hopelijk weet Weirde Wouter een en ander ook te beargumenteren...



Er zijn vier elementen die een game op z'n minst moet hebben, wil ik er zo verslaafd aan raken als een clubsletje aan de Breazahs.
Ten eerste is daar ontwikkeling van een character. Je weet wel, experience verdienen, skills verbeteren en steeds nieuwe armor en wapens vinden om je dude(s) nog bruter te maken.
Ook niet onbelangrijk: exploratie. Dat is een Oud-Hollandsch woord voor shit ontdekken. Je moet niet onderschatten hoe vet het is om op nieuwe plekken te komen, je te verbazen over de vele NPC's waarmee je kan lullen als je een nieuw stadje aandoet, of te genieten van het briljante uitzicht dat je op die ene hoge berg hebt. Een game die zich maar op één plek afspeelt is kontsaai, geloof me.
Ten derde is actie natuurlijk onontbeerlijk. Een game kan nog zo meeslepend en diep zijn, als je niet af en toe een schedel mag inslaan of een gat door iemands torso kan schieten, kun je net zo goed gaan breien.
En last, maar zeker niet least: een verhaal. Dit hoeft niet briljant te zijn (dat schijnt ook nogal moeilijk te zijn als ik het gros van de ontwikkelaars mag geloven) maar ik wil wel weten waaróm ik de moeite neem om dat level te doorkruisen, wat mijn motivatie is om allerlei modderfokkers kapot te schieten.

Deze vier benodigdheden zijn in mijn ogen cruciaal voor een potentiële übergame.
Niet geheel toevallig zijn de jongens van BioWare het hier helemaal mee eens en beschouwen zij character development, exploration, action en story als de fundamenten van al hun titels. En daarom zijn die gasten de Koning, de Meester, de Überheerser en de Shiznit, ik zeg het je.

"BEREID JE VOOR OP DE NIEUWE EVOLUTIE VAN RPG'S."

HET WACHTEN WAS LANG

Ik maak geen geintje als ik zeg dat ik al bijna tien jaar op Dragon Age zit te wachten. De beginselen van deze game vinden hun oorsprong namelijk in Baldur's Gate, een geniale serie RPG's van BioWare waarin de gevechten bizar tactisch zijn, waardoor je de games eigenlijk het best kunt omschrijven als een RPRTSG (Role Playing Real Time Strategy Game).
Baldur's Gate II: Shadows of Amn kwam in 2000 uit en sindsdien is er geen titel verschenen die het RPRTSG-genre voldoende recht deed. Icewind Dale van Black Isle Studios (later bekend als Obsidian) was een aardige poging, maar het komt aan op Dragon Age om de wereld na bijna een decennium wederom te laten zien hoe vet, meeslepend en verslavend een westerse RPG kan zijn.
BioWare neemt namelijk alles wat Baldur's Gate zo bruut maakte, stopt dit in een volkomen nieuwe, van de grond af opgebouwde 3D-wereld en brengt het naar de PS3, Xbox 360 en PC.
Wat je je daarbij moet voorstellen? Al het goede in het leven, beste lezer! De vier peilers die ik in de eerste alinea bespreek en dan tot de max uitgewerkt, echt tot aan het bizarre toe.
Ik zal je eens effe lekker maken...

PAUPER OF NOBEL

Je begint natuurlijk een character aan te maken, maar in Dragon Age heeft dit zoveel meer invloed op het verloop van de game dan je gewend bent. Want niet alleen heeft het ras dat je kiest (elf, mens of dwerg) invloed op wat voor verhaal je voor je kiezen krijgt, ook je zogenaamde Origin,



CONSOLE

Steven was wat kritisch over de Xbox-versie van Dragon Age: Origins en het is inderdaad zo dat deze er minder strak uitziet dan z'n superieur op de PC. Ook is de besturing minder ideaal dan de muis-toetsenbord combo (tja, we hebben per slot van rekening te maken met een soort RTS) maar BioWare heeft me verzekerd dat qua content alles, echt ALLES overgezet is naar de spelcomputer.
Dit moet dus zonder meer betekenen dat Dragon Age de meest uitgebreide en diepe RPG OOIT op de console gaat worden, een game als Fallout 3 ver achter zich latend. Dan maar wat minder graphical power, toch?



E: ORIGINS

WOUTER MAAKT ONS LEKKER





oftewel je afkomst, zorgt voor een totaal andere belevenis. Een nobel mens heeft bijvoorbeeld andere gesprekken, relaties en groepsgenoten dan een pauperdwerg, waardoor je Dragon Age op zes compleet verschillende manieren kunt spelen. Dat is geen gelul of opschepperij, dat is BioWare op z'n best.
Oké, je hebt je arme dwarf warrior of nobele elf mage aangemaakt, skills gekozen enzovoorts en je wordt gedropt in het begingebied van je ras, klasse en/of afkomst, want ook dat verschilt.
Je lult vervolgens veel met mensen, doet wat quests en al snel kom je lui tegen die met je mee willen reizen. En dan wordt Dragon Age pas écht interessant! Want niet alleen hebben je reisgenoten hun eigen persoonlijkheid, ook zullen ze hun mening over jouw acties duidelijk laten blijken, zullen ze de overige groepsgenoten waarderen, haten of iets er tussenin, en kan je met sommige een romantische relatie aangaan. Jawel, je hebt de keuze uit meerdere te batsen chicks!
Het werkt ongeveer zoals in Mass Effect, maar dan veel dieper en uitgebreider. Het zou me niet verbazen als je op een gegeven moment een klein brokje in je keel zult krijgen als een van je trouwe volgers het loodje legt. BioWare weet namelijk precies hoe je gehecht raakt aan je digitale medestrijders… alleen moet je natuurlijk wel het geduld opbrengen om alle gesprekken een beetje te volgen.

BOVENAAN

Weet je wat het is met Dragon Age? Het bevat in theorie letterlijk alles wat ik tof vind aan een game. Dat zijn niet alleen de eerder genoemde vier elementen, maar ook een snufje nostalgie, het vooruitzicht op een flinke lading emotionele betrokkenheid, het zeker weten dat ik me totaal ga verliezen in de wereld van Ferelden… alles zorgt ervoor dat Dragon Age met grote voorsprong bovenaan mijn lijstje met meest gewilde games staat. Bereid je voor op de nieuwe evolutie van RPG's, met de groeten van meesterverteller BioWare. ✪

DOE EENS MOEILIJK

Dragon Age kent vier moeilijkheidsgraden en ik weet nu al dat ik, freak die ik ben, de moeilijkste een zwengel ga geven. Wat de battles in deze RPG namelijk zo meesterlijk gaat maken, is het tactische element, iets dat het beste uit de verf komt als de gevechten op z'n pittigst zijn.
Stel je bijvoorbeeld eens voor dat je een groepje hebt dat bestaat uit een mage, een healer en twee krijgers. Het is dan de bedoeling dat je twee krijgers de klappen van de vijanden incasseren en dat je healer en mage op een veilig afstandje hun spells rondknallen. Komt er iemand op een van je spellcasters af, ram dan op de spatiebalk om je game te pauzeren en stuur als een dolle je warriors op die bitches af.
Sowieso zal je in de moeilijkere standen vaak moeten pauzeren om opdrachten aan je groepsleden te geven zodat alles soepel verloopt en niemand sneuvelt. Je kunt er zelfs voor kiezen om punten toe te bedelen aan je tactician-skill, zodat je echt mijlen diep kan met de battles. Het is dan namelijk mogelijk om gedragscripts te 'schrijven' voor je partymembers, zodat ze bij elke situatie de meest ideale actie uitvoeren.
Als ik de ontwikkelaars mag geloven, dan zal je dat zeker nodig hebben als je Dragon Age op Nightmare speelt. En dat ik ga ik absoluut doen, jongens, ook al weet ik nu al dat ik er spijt van zal krijgen.



Dit is Snip, een draak die heel vaak verkouden is.

VERWACHTING

Ik verwacht bijna alles van Dragon Age: Origins. Een fantastisch verhaal, een oneindige houdbaarheid, uitdagende en tactische battles, memorabele characters, emotie, ongekende diepte… En ondanks die torenhoge verwachtingen weet ik bijna zeker dat ik niet teleurgesteld ga worden.

- EINDELIJK de echte opvolger van Baldur's Gate!
- Brute, morbide, duistere fantasy.
- RPG-battles die hun gelijke niet kennen.
- Verhaal, exploratie, actie en character-ontwikkeling.



WOUTER

DRAGON AGE: ORIGINS
PC / XBOX 360 / PS3
BIOWARE / EA
20 OKTOBER 2009

STARCRA

Vorig jaar had Steven de eer om als een van de eerste mensen ter wereld kennis te maken met de multiplayer mode van StarCraft II. Onlangs reisde Steven wederom af naar het hoofdkantoor van Blizzard om kennis te maken met de singleplayer campaign. Het werd een onvergetelijke ervaring...

Laten we eerlijk wezen, als een game voorzien is van een ijzersterke multiplayer mode die voor jaren plezier zal zorgen, dan is het geen schande als de singleplayer mode het ondergeschoven kindje is. Gezien het succes en de status van de eerste StarCraft is het dan ook meer dan aannemelijk dat dit tweede deel online zeker een decennium mee zal draaien.







COMPLEET

Maar Blizzard zou Blizzard niet zijn als ze met StarCraft II niet een compleet en gelikt product zouden willen afleveren. De singleplayer campaign van StarCraft II zal zelfs volwaardige offline games zonder multiplayer in vele opzichten overtreffen.
Blizzard games zijn tegenwoordig immers wijdverspreid dankzij het succes van hun vorige meesterwerk en de mensen in Irvine zijn zich terdege bewust van het feit dat voor veel gamers dit tweede deel de eerste kennismaking met het StarCraft universum zal zijn.
Dat betekent niet dat de hardcore gamers worden vergeten. Sterker nog, StarCraft II gaat verder de diepte in dan menig gamer zal kunnen volgen. Maar dat maakt niet uit want de game is op veel niveaus te spelen en de singleplayer campaign zal nieuwkomers zo pijnloos mogelijk vertrouwd maken met de gameplay.

VERADEMING

Tijdens mijn gesprekken met de StarCraft gamedesigners werd duidelijk dat ze geen onderscheid maken tussen casual en hardcore gamers. Een verademing nadat de halve industrie heeft besloten dat een game óf hardcore óf casual moet zijn. Gewone games worden kennelijk niet meer gemaakt.
In de filosofie van Blizzard begin je



MISSIES ALS MINIGAMES

Bij Blizzard zien ze iedere missie als een unieke minigame. Dat betekent dat er, naast de basiselementen, iedere keer een uniek element voor een missie wordt opgetrommeld dat niet wordt gerecycled. Dus naast het opbouwen van een basis en leger, met een uitgebreid assortiment aan gebouwen en units, word je iedere missie weer verrast.
Zo heb ik een missie gespeeld waarin ik meerdere malen een groep wetenschappers van een belegerde basis naar een evacuatiepunt moest escorteren en vele hinderlagen moest overwinnen. Een andere missie werd weer gekenmerkt door een dag- en nachtcyclus. Overdag is het zaak om vijandelijke Zerg-basissen op te sporen en te vernietigen, om vervolgens voordat de nacht valt weer met jouw troepen naar de basis te snellen om grootschalige aanvallen af te slaan.
Een derde voorbeeld is het vergaren van Resources ergens op een planeet geteisterd door stromend lava en vulkaanuitbarstingen. Zoals valt te verwachten gooit het stromende lava roet in het eten en moet je zorgen dat jouw troepen een vurige dood ontlopen door tijdig hoger gelegen terrein op te zoeken.
Deze extra variabele die per missie verschilt, maakt de actie nog dynamischer en iedere missie slokte door de intensiteit mijn aandacht volledig op.
Dustin Browder (zie screen) gaf al aan dat één missie drie tot vier maanden ontwikkeltijd in beslag neemt en dat is te zien.

AFT II

STEVEN SPEELT DE SINGLEPLAYER


Op het plein stond een holografisch standbeeld van de beroemde tuinarchitect Pim Voortuin.

WORLD OF STARCRAFT?

We weten inmiddels allemaal dat Blizzard bezig is met meerdere triple A titels. Na StarCraft II zal de focus naar Diablo III verschuiven. De komende expansion van World of Warcraft ligt natuurlijk eveneens nog in het verschiet. En een volledig nieuwe next-gen MMO wordt ook ergens in de kerkers van Blizzard in elkaar gesleuteld (ik heb gezocht maar kwam helaas niet voorbij de bewakers).

Ten tijde van dit schrijven heeft de traditionele onthulling op Blizzcon dit jaar nog niet plaatsgevonden, dus elke voorspelling van mijn kant is erg risicovol. Maar het spelen van de campaign van StarCraft II heeft een bepaald vermoeden bij mij losgemaakt.

Als je alleen naar de strategische gevechten kijkt, is het enigszins lastig de setting te vertalen naar een MMO opzet. Het navigeren door de missie HUB en het praten met personages maakte voor mij echter helemaal duidelijk dat StarCraft een perfecte kandidaat is voor een MMO make-over. Zo perfect zelfs dat het bijna niet anders kan dan dat er een World of StarCraft in het verschiet ligt.

En als de grafische kwaliteit van de missie HUB wordt aangehouden mag World of StarCraft ook zeker het stempel 'next-gen MMO' meekrijgen wat mij betreft. De muziek, de verschillende personages en klassen die gemaakt zouden kunnen worden met de Terrans, Protos en Zerg (drie facties maakt het ook al interessanter) maakt dit een kans die Blizzard niet mag laten liggen en ik gok dat ze dat ook niet zullen doen.

Blizzard heeft natuurlijk heilig gezworen dat hun komende MMO een gloednieuwe franchise zal zijn, maar vroeg of laat zal World of StarCraft het levenslicht zien... en ik zal dan meteen de ruimte induiken.

echter aan een game om te zien of je het iets vindt, en als je er door wordt gegrepen ga je zo ver door als je zelf wilt. Deze kijk op de zaak komt voort uit hun ervaring met WoW, waar casual gamers die gewoon een kijkje kwamen nemen, uit zijn gegroeid tot doorgewinterde MMO spelers die de beste gear hebben en met het grootste gemak tientallen spelers de strijd in leiden. Wat hen betreft mag StarCraft II hetzelfde betekenen voor het RTS genre. Ik heb persoonlijk ook nog veel te leren op RTS gebied en de leercurve van de missies zijn erg aangenaam. Zoals je waarschijnlijk wel weet draait de campaign om de strijd van de Terrans (de Zerg en Protos campaigns zullen later volgen) die gaandeweg bij een episch galactisch conflict worden betrokken. Je kijkt mee over de schouder van veteraan Jim Raynor, die samen met mede oudgediende Tychus de orde probeert te herstellen in het heelal, nadat de terugkeer van de Zerg voor dood en verderf zorgt.

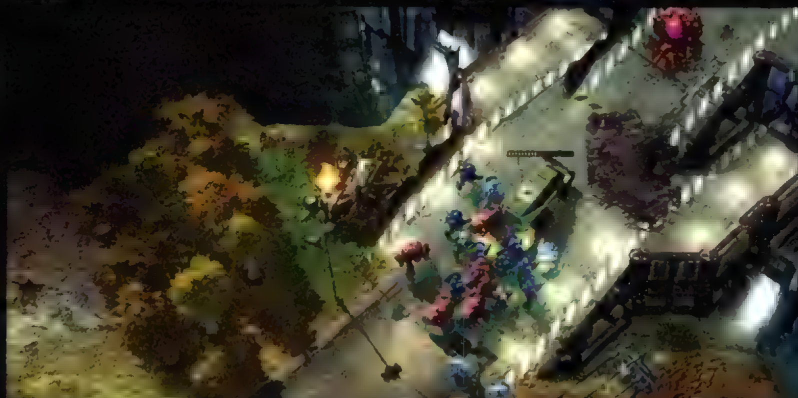


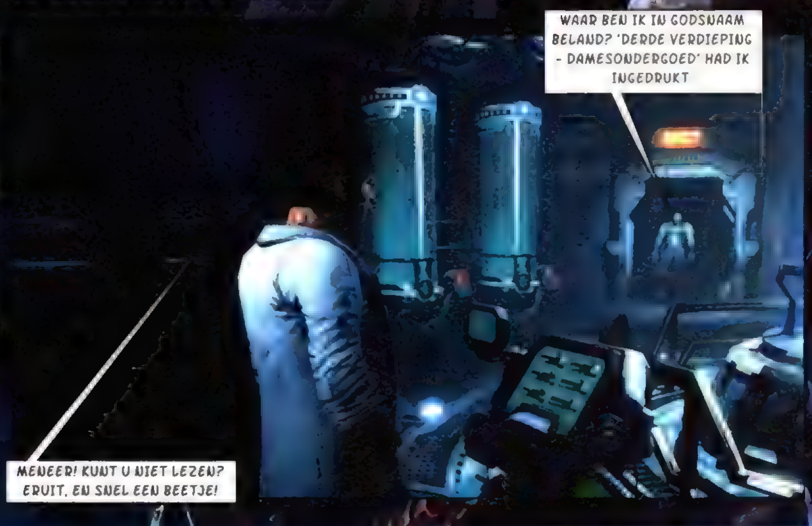
Zo ging het er ongeveer aan toe toen de Chinezen de opstandige Oeigoeren te lijf gingen.

INDRUKWEKKEND

De kracht achter een goede singleplayer campaign zit 'm wat mij betreft in de geloofwaardigheid van het verhaal, de sfeer en de presentatie. Geheel in lijn met mijn verwachtingen scoort StarCraft II hoog op al deze punten. Er is een HUB waar vanaf je missies aanneemt, met je bondgenoten kunt bijkletsen, aan je units kunt sleutelen, en toegang hebt tot vele andere extra's (nieuwsfilmpjes, achtergrondinformatie, etc.).

Deze omgevingen zijn, evenals de charactermodels, op z'n zachtst gezegd indrukwekkend te noemen. Ik was aangenaam verrast door de grafische kwaliteit. De stijl weet op uiterst geslaagde wijze het stoffige wilde westen met een oliedruipende industriële scifi setting te verenigen. Gooi daar nog eens de originele country en bluegrass deuntjes overheen, afgewisseld met bombastische orkesten uiteraard, en het resultaat is een unieke sfeer die je bij je haren de grimmige wereld van StarCraft II in trekt. Tussen de missies word je ook nog eens verwend met cut-scenes die zowel van computeranimatie als de in-game engine gebruik maken. Blizzard heeft natuurlijk een naam hoog te houden als het op computeranimatie aankomt dus de veertien minuten aan CGI zal warm worden onthaald door de fans. »


Het is dat deze StarCraft screenshots pas deze week openbaar gemaakt mochten worden, want anders had ik die hele shitzooi allang op PU.nl gezet om jullie bijschriften te laten maken... Niet te doen, die screens, zeg...









MISSIES

Naast het opslurpen van de sfeer dient de missie HUB ook als garage voor jouw units. Je kunt hier Mercenaries opduikelen (zie kader), nieuwe units kopen met verdiende credits, of bestaande units upgraden. Je kunt de sterke punten van de units dus mooi afstemmen op jouw speelstijl. Ook kun je het laboratorium induiken en jouw research bijhouden. Door bepaalde extra voorwerpen of vijanden tijdens missies te verzamelen kun je, met behulp van research-objectives, speciale effecten voor jouw units openen.

Maar de spil zijn natuurlijk de missies. Het aantal staat nog niet vast maar het streven is de campaign vol te proppen met een stuk of dertig missies. Er staan vaak meerdere missies tegelijkertijd op je te wachten en je kunt zelf de volgorde bepalen waarin je deze afwerkt. Missies geven, naast Credits, ook vaak een nieuw type unit als beloning, wat jouw keuze voor het aannemen van een bepaalde opdracht kan beïnvloeden. Overigens zijn niet alle units en upgrades van de singleplayer campaign ook beschikbaar in de multiplayer mode.

"EEN GAME DIE DE PERFECTIE ZAL BENADEREN."

PERFECTIE

Kosten nog moeite worden gespaard om StarCraft II de Blizzard 'seal of approval' mee te geven, en dat betekent een game die de perfectie zal benaderen. Of we die perfectie echter nog in 2009 mogen meemaken betwijfel ik, maar we zullen zien...

OFFLINE IS DOOD!

World of Warcraft spelers zal het niet zijn ontgaan dat de standard accounts zijn omgezet tot Battle.net accounts. Battle.net is natuurlijk de online dienst van Blizzard die in de toekomst een grote rol zal spelen. Op soortgelijke manier als Live, PSN en Steam dat doen, zal Battle.net downloadable content aanbieden, waaronder ook bijvoorbeeld toekomstige add-ons. Daarnaast zal Battle.net dienen als matchmaking systeem en worden al jouw achievements behaald in alle Blizzard games bijgehouden. Voor het installeren van StarCraft II is dus in ieder geval een internetverbinding nodig om eenmalig te communiceren met Battle.net. Daarna is het mogelijk om alleen maar offline te spelen maar we worden wel aangemoedigd om ook de singleplayer campaign te doorlopen terwijl we op Battle.net zijn aangesloten. Blizzard wil echt dat de community gaat leven, en daarbij hoort ook het bijhouden wanneer je vrienden online komen en eventueel lekker chatten tijdens het spelen, ongeacht of je van de campaign of multiplayer mode aan het genieten bent. Offline gamen RIP.



HEROES ZIJN DOOD, LANGE LEVE DE MERCENARIES

Er zijn door de jaren heen tal van memorabele gameplay innovaties aan het RTS genre toegevoegd door een verscheidenheid aan legendarische series.
Zo mag Blizzard met hun Warcraft franchise de opkomst van Heroes opeisen. Maar toch is het succes van deze epische units geen reden om al hun games van dit element te voorzien.
Lead Producer Dustin Browder vertelde me dat hij zeker weet dat veel spelers stille hoop hebben dat dergelijke Heroes ook hun weg naar StarCraft vinden, maar hij vindt dit geen gepaste mix.
StarCraft II draait om grootschalige epische gevechten. Natuurlijk speelt micromanagement een rol maar het belang een enkele unit in leven te moeten houden – want Heroes zie je natuurlijk niet graag ten onder gaan – past niet binnen de hectische actie van de StarCraft serie.
Om ons toch iets extra's te geven om mee te spelen, naast de vele standaard units, zijn Mercenaries in het leven geroepen. Dit zijn elite units die net even wat extra vuurkracht in de strijd gooien. Maar je kunt deze verder niet levelen zoals een Hero, dus als Mercenaries sneuvelen hoef je zeker geen traantje weg te pinken. Zie ze als chique kanonnenvoer. Als een grote naam bij een gevecht betrokken is, zijn de missies daar special op afgestemd, om een pijnlijk verlies uit te sluiten.

VERWACHTING

Als ik zeg dat StarCraft II een typisch Blizzard product wordt dan weet je waarschijnlijk al genoeg.

- Iedere missie verrast met een nieuw gameplay element.
- Sfeervolle en epische setting.
- Opvallend hoge kwaliteit van charactermodels/omgevingen in missie HUB.
- De intensiteit van de gevechten.


STEVEN

STARCRAFT II
PC
BLIZZARD / VIVENDI
Q4 2009 / Q1 2010

FAIRYTALE FIGHTS

Dat het parodiëren van stereotypen goed kan uitpakken, bewees Triumph Studios al met hun hilarische Overlord games. Playlogic doet daar nog een schepje bovenop met het uitermate gewelddadige Fairytale Fights. Jan verkende dit met bloed doordrenkte Nederlandse sprookje.

Met name door Disney zijn sprookjes en fabels de afgelopen tien, twintig jaar enorm 'verbraafd'. Ja, Ed, ik weet 't; verbraafd is geen officieel Nederlands woord maar laat me voor een keertje. Iedereen snapt meteen wat ik bedoel, toch? Sprookjes waren oorspronkelijk duistere, spannende verhalen die voor volwassenen leuk waren maar tegelijkertijd ook bedoeld waren om kinderen een beetje bang te maken… zodat ze tenminste naar hun ouders zouden luisteren, verdikkie! Ga maar na, Roodkapje die opgegeten wordt door de wolf. Gruwelijk! Maar dan komt de jager en die snijdt haar gewoon levend uit de maag van het beest. Tja, dan is de lol er toch meteen weer vanaf?

JAN SPEELT EEN BLOEDERIG NEDERLANDS SPROOKJE



Bitchfight in sprookjesland.




Een nieuwe variant van Te Land ter Zee en in de Lucht. Onderdeel Blij dat ik Snij of Goed dat ik Bloed.

BLOED MOET

Playlogic vond eveneens dat sprookjes wel weer wat gruwelijker mochten maar gaat meteen een paar stappen verder. Fairytale Fights is een sprookje in een (zeer vermakelijk) hack & slash jasje waarbij alles kapot moet en het bloed rijkelijk vloeit. De game blaast het geweld op tot absurde proporties maar mixt er tegelijkertijd de nodige humor doorheen.

"DE GAME BLAAST HET GEWELD OP TOT ABSURDE PROPORTIES."

Als een van de vier sprookjesfiguren die je mag kiezen, beuk, schiet, hak en snij je door verschillende kleurrijke werelden heen die allemaal subtiel opgebouwd zijn uit sprookjes thema's. Rode draad van de game is het real-time dynamic slicing. Je kunt vijanden aan reepjes snijden op de manier zoals jij dat wilt, enigszins vergelijkbaar met Afro Samurai. Hier heb je echter nog meer vrijheid en bovendien kleurt de omgeving letterlijk rood van het bloed.
Je kunt voor de lol door het bloed gaan schaatsen of vijanden laten uitglijden over het bloed van hun collega's. En natuurlijk mag je ook tegenstanders door het hoofd knallen, armen en benen eraf hakken en met toverstafjes en scherpe messen aan de bak.
De actie komt met veel harde humor via een pop-up schermpje in beeld zodat je niks mist.

ZWAKKE PLEK

De game kent voorts de nodige platformelementen, wat puzzels hier en daar en natuurlijk de nodige boss fights, in de vorm van gevechten met overdreven vormgegeven toverkollen of, waarom ook niet, een hele grote boze bever.

Maar boven alles prijkt toch wel de tijdloze fun van het bloederige hack & slash dat we eigenlijk te weinig meer zien in actuele games. Daar kan je bovendien samen met een maat van genieten, want de game is ook in co-op te spelen. Een tweede speler kan ieder moment aanhaken voor dit bloederige sprookjesplezier.
Nu maar hopen dat Playlogic de game nog wat gevarieerder en uitgebreider weet te maken. Ik heb er in ieder geval erg veel zin in gekregen.



PLAYLOGIC OP DE GOEDE WEG?

De afgelopen jaren heeft Playlogic weinig indrukwekkends laten zien en dat terwijl het bedrijf ooit met veel bombarie op de markt kwam. Tijdenlang was de boothbabe zonder slipje op de Playlogic E3 stand eigenlijk het voornaamste wapenfeit van het Nederlandse bedrijf (zie screen).
Toch lijkt er langzaam een andere wind te gaan waaien. De Obscure franchise heeft inmiddels onderdak gevonden bij de ontwikkelaar/uitgever en Fairytale Fights zou zo maar eens een hitje kunnen gaan worden.



VERWACHTING


JAN

FAIRYTALE FIGHTS
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
PLAYLOGIC
NAJAAR 2009

NAMCO BANDAI

● TYPISCH JAPANSE GAMES VOOR FIJNPROEVERS



Steven was op vakantie, Jeroen was zijn kozijnen aan het schuren, Maarten was z'n haar aan het wassen, Wouter reageerde niet eens, JJ moest trainen en Jurjen zat nog in Duitsland. 'Iemand moet het doen', riep Jan en hij sprong op de Thalys richting Parijs waar Namco Bandai z'n complete line-up aan de Europese pers zou tonen.

Nu Eidos eigendom van Square Enix is geworden en Capcom zich steeds meer op de Westerse markt richt, wilde Namco Bandai niet achterblijven. Maar ondanks dat men recentelijk Atari Europe heeft overgenomen, was aan de games die de Japanners in Parijs lieten zien, nog verder weinig van een op het Westen gerichte blik te merken. De hoofdmoot van de games had nog altijd een zeer Japans karakter, al zaten er ook spellen bij die inmiddels ook hier een trouwe achterban hebben. Maar toch; veel stoere mannen met punthaar, giechelende meisjes in korte rokjes en koddige monsters met piepstemmetjes. Het was vooral een persprésentatie van uitersten: de nieuwe Tekken en Dead To Rights deden mij opveren van mijn stoeltje maar er waren ook games die me in een lachkramp deden schieten vanwege de bizarre titels en dito gameplay.

TEKKEN 6

(PS3 / PSP / XBOX 360)

Voelde Steven zich op de afgelopen E3 nog wat onwennig met de nieuwe Tekken, ik ben er, arcadeliefhebber als ik ben, inmiddels helemaal klaar voor!

Echt baanbrekend vernieuwend wordt Tekken 6 niet, zeer vermakelijk en uitgebreid des te meer. Met het grootste aantal spelers ooit, zit er voor iedereen wel een geschikte vechtersbaas bij, en bovendien zijn alle fighters meteen al beschikbaar. Al knokkend kun je bovendien de meest absurde attributen en kledingsetjes unlocken, van complete alternatieve kostuums, tot reetblossende veters en kinky latex maskers.
De game zit boordevol spelmodi, allemaal varianten op de bekende één op één gevechten. Die vinden voor het eerst plaats in arena's met meerdere lagen en vernietigbare omgevingen, maar dat kan vandaag de dag geen opwinding meer veroorzaken.
De Scenario Campaign mode, een singleplayer avontuur waarin je met een of twee spelers hordes vijanden klop geeft, vond ik rond-uit teleurstellend, maar gelukkig moet Tekken 6 het hier dan ook niet van hebben.



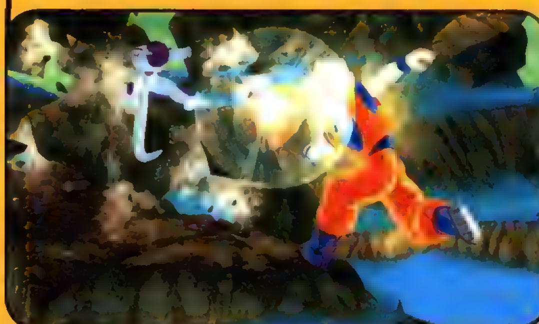


DRAGON BALL Z TRIO

(PS3 / XBOX 360 / WII / DS)

De melkkoe die Dragon Ball Z heet, is nog lang niet uitgemolken en dus staan er maar liefst drie nieuwe DBZ games in de steigers.

De eerste, **Dragon Ball Raging Blast** (zie screen), is een fighter in de geest van de Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi games en laat spelers op PS3 en Xbox 360 knokken met de bekende helden en schurken uit het DBZ universum. De game kent vernietigbare omgevingen, geeft de illusie van enorme, grote speelarena's, levert spectaculaire moves en dito transformaties, en zal er bij de fans van de serie ingaan als koek.
Hoe onorigineel ook, dit is zonder twijfel de mooiste en meest spectaculaire versie in de lange reeks.
Dragon Ball Z: Revenge of King Piccolo komt exclusief naar de Wii, en in dit action-adventure volgen we Goku tijdens zijn zogenaamde Red Ribbon encounters, waarbij een trits aan iconische DB personages (Emperor Pilaf, King Piccolo, de Red Ribbon Army) de revue passeren.
Het interessantst leek me echter de DS-game **Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans**, een turn-based strategygame waarbij je een groepje van drie DBZ vechters samenstelt om daarmee spannende gevechten tot een goed einde te brengen. Uiteraard worden de battles complexer en groeien je personages mee.



KATAMARI FOREVER

(PS3)

Katamari Forever komt exclusief naar de PS3 maar dat zegt niet zo veel; de game lijkt namelijk wel heel erg veel op zijn voorgangers.

Nog steeds draait alles om het oprollen van voorwerpen met een bal die steeds groter groeit zodat je uiteindelijk koeien, wolkenkrabbers en complete planeten aan je plakbal rolt.
De besturing op de PS3 is verfijnd; je kunt nu altijd weg jumpen uit rare hoeken (de King Hop) en voorwerpen naar je toe zuigen (de King Shock). Voort zijn er verschillende kleurfilters toepasbaar, is er een mode waarin alles twee keer zo snel gaat, is er een free mode, maar er zijn ook daadwerkelijk nieuwe stages en nieuwe gameplay-elementen.



Zo dien je je Katamari bal in een woestijn in water te dippen, zodat je al rollend de omgeving bewatert en zo de flora en fauna herstelt.
Kortom, meer van hetzelfde aangevuld met net genoeg extraatjes om ook deze Katamari weer te willen gaan spelen.

TOONT LINE-UP

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

(PS3 / XBOX 360)

DTRR is volgens de (nieuwe) maker Volatile Games geen deel 3 maar een reboot van de serie.



Een aantal heilige huisjes worden dan ook meteen omver geschopt. Zo kun je veel minder slow-motion moves doen, is shoot-dodging geschrapt en is de game overall minder over de top. De game is tegelijkertijd donkerder, grimmiger en gewelddadiger dan voorheen maar de iconische disarm moves zijn minder nadrukkelijk aanwezig en minder makkelijk uitvoerbaar. Toch genoot ik van de actie die nu meer als een volwassen third-person actiongame speelt, compleet met coversysteem. Ook zijn de close combat moves, waarbij je iemand omver trapt en in zijn val met een shotgun door het hoofd knalt, weer erg smakelijk.
Naast knallen met Jack Slate kun je nu ook spelen als Jack's trouwe viervoeter Shadow en op die manier iemands halsslagader doorbijten. Grauwl!

EN OOK NOG

GO GO COSMO COPS (DS)

Een heel druk, vrolijk, fel gekleurd actiespelletje vol platformelementen, vijandjes en boss battles waarbij je de DS 90 graden op zijn kant draait en de twee schermen volledig gebruikt.
Als Leo en/of Jenny strijd je tegen de kwaadaardige Babools en het enige dat je hoeft te gebruiken, is je stylus.



ONE PIECE UNLIMITED CRUISE EPISODE 2 (Wii)

One Piece is een Japanse tekenfilm- en stripserie over de jonge piraat Luffy D. Monkey die met zijn piratenbende op zoek is naar de ultieme schat One Piece.
Er zijn in Japan al verschillende games gebaseerd op deze franchise uitgekomen maar recentelijk verscheen Episode 1 voor de Wii zowaar bij ons.
Dit najaar komt het vervolg uit, dat wederom een eigenzinnige mix is van RPG, Zelda elementen, knokken, superkrachten, beesten verzamelen en omgevingen verkennen.





MAGNACARTA 2 (XBOX 360)

Magnacarta 2 is de officieuze opvolger van de PS2 game Magna Carta: Tears of Blood. Deze exclusieve Xbox 360 RPG draait op de Unreal 3 engine en dat levert mooie plaatjes op. Neem daarbij het gegeven dat de bekende Koreaanse kunstenaar Hyung-Tae Kim het characterdesign voor zijn rekening nam, en je hebt een game met een unieke vibe.
De combat is snel en gaat gepaard met veel grafisch vuurwerk. De game maakt gebruik van een combinatie van real-time combat met turn-based elementen, waarbij je hulp krijgt van een reisgezelschap van drie kompanen.

TEKKEN LIMITED (PS3/XBOX 360)

De release van Tekken 6 zal gepaard gaan met een tweetal feestelijke limited editions van de beroemde fighter.
Het betreft de Arcade Stick Edition en de Collectors Edition voor PS3 en Xbox 360.
Die eerste komt met een dik artbook en de officiële Tekken 6 draadloze arcade stick van accessoiremaker Hori.
De Tekken 6 Collectors Edition bevat eveneens het artbook, een exclusieve poster en een uniek Tekken 6 sweatshirt met capuchon.



SOUL CALIBUR
BROKEN DESTINY

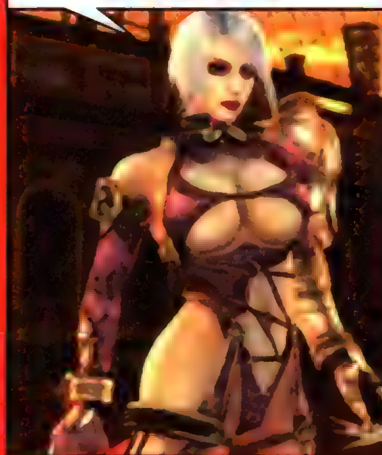
STEVEN KAN NIET WACHTEN

Street Fighter en Tekken gingen Soul Calibur reeds voor, maar ook de serie die wordt gekenmerkt door bewapende vechters maakt de overstap naar een mobiel platform. Broken Destiny bezoekt dit najaar de PSP en Steven bekeek alvast hoe de bekende vechters het er in het klein van af brengen.

Handheld games hoeven tegenwoordig op het gebied van features en compleetheid helemaal niet onder te doen voor hun console tegenhangers. Dat is natuurlijk tof als je graag een RPG of andere tijdopslokkende game speelt, en dat op deze manier altijd en overal kan doen. Maar een volwaardig vechtspel op zak hebben, is natuurlijk helemaal geweldig. Zo'n game speel je namelijk niet uit maar blijft leuk zolang de actie je aandacht weet vast te houden.

VERTROUWD

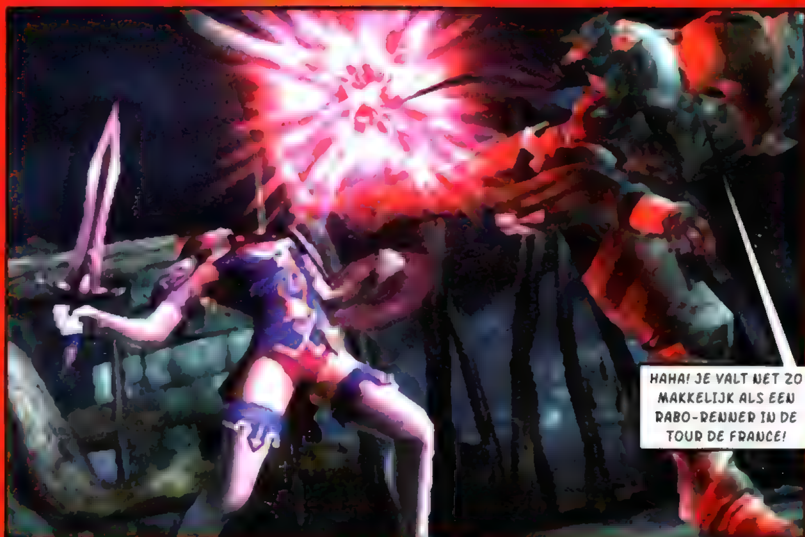
Broken Destiny bouwt voort op de basis van het vierde deel, dat ik met veel plezier op de PS3 en 360 heb gespeeld, en dat is goed nieuws.
De actie voelt vertrouwd en dat is precies waar ik op hoopte.
Ook al speel ik tegenwoordig mijn vechtspellen met arcadestick, de vertrouwdheid met D-Pad en knoppen blijft, en Soul Calibur op de PSP speelt heerlijk.
De schouderknoppen zijn niet ideaal, maar dat kan de pret verder niet drukken. Het uitvoeren van de combo's lijkt prima te gaan, in ieder geval met de personages die in deze demo aanwezig zijn.
De gevechten (draaiende om combo's en worpen uitgevoerd met twee aanvallen, een trap en blokken) zijn er zeker niet minder om geworden. Het tempo ligt vanouds hoog en je hoeft geen elementen van de gameplay te vermijden omdat deze niet geschikt zouden zijn voor de PSP.



GEEN TWIJFEL

De demo was verre van compleet, zo ontbraken er nog vele personages. Uiteindelijk moet het rooster twintig hoofden tellen, een meer dan respectabel aantal. Ook ontbraken alle spelmodes in deze versie, al is wel bekend geworden dat de geweldige Customizing mode uit Soul Calibur 4 in een bepaalde vorm aanwezig zal zijn.
Kortom, ik heb kennis mogen maken met zes vechters en vijf achtergronden, en zelfs in deze vorm doe ik het er voor. Soul Calibur is één van mijn lievelings fightinggame franchises, en na het spelen van de demo twijfel ik er niet aan dat dit een volwaardig nieuw deel binnen de serie is. De uiteindelijke versie kan alleen nog maar beter en completer worden.


Die Voldo heeft ooit nog eens de finale in een tv-quiz gehaald. Met Het Mes Op Tafel, was het geloof ik.



GASTOPTREDEN

De Soul Calibur serie is niet eenkennig als het om deelnemers gaat. Vechtersbazen in alle kleuren en maten zijn welkom. Yoshimitsu uit Tekken is al jaren een vast gezicht, maar ook exotischere figuren als Link en Spawn hebben hun opwachting gemaakt. Het Jedi en Sith festijn van deeltje vier was een gewaagde keuze die mij niet echt beviel, maar die game was zo vet dat het uiteindelijk geen reet uitmaakte.
Broken Destiny krijgt eveneens hoog bezoek. Sony heeft Kratos uitgeleend aan Namco en stijltechnisch vind ik het een mooie fit. Helaas was de brute godendoder niet speelbaar in de demo maar ik zie het helemaal zitten.
Daarnaast is er ook een nieuw personage in het leven geroepen, genaamd Dampierre, die met twee korte messen aan de slag moet.

"HET KAN ALLEEN NOG MAAR BETER EN COMPLETER WORDEN."



VERWACHTING

Soul Calibur altijd op zak hebben is natuurlijk een mooi vooruitzicht, en nu ik er op vertrouw dat Broken Destiny goed in elkaar zal steken, rest alleen nog het wachten op de release.

- + De Soul Calibur gameplay overleeft de overstap naar het kleine scherm!
- + Heb je ruimte voor twintig vechters in de tas of broekzak?
- + Kratos!
- + De Customizing mode keert terug.



SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY
PSP
NAMCO BANDAI
28 AUGUSTUS 2009

SCRIBBLENAUTS

Volgens diverse internationale media was het dé game van de afgelopen E3. Deze titel sleepte zelfs enkele E3 onderscheidingen in de wacht en versloeg daarmee concurrerende franchises van naam. Jan introduceert bij iedereen... tromgeroffel, trompetgeschal, schijnwerpers aan: Scribblenauts!!! Huh? Scribblewattuh?

Scribblenauts is een nieuwe puzzelachtige game die afgelopen juni in LA zeer hoge ogen gooide. Diverse toonaangevende internationale gamesbladen verkozen deze titel boven toppers als Splinter Cell: Conviction, God of War III en Modern Warfare 2. En binnen het aanbod DS-titels versloeg Scribblenauts de nieuwe Zelda met gemak.



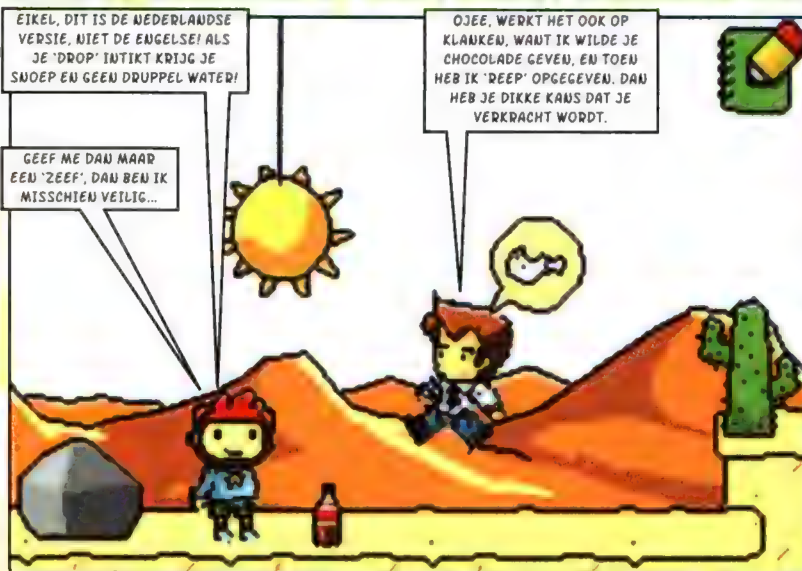
WIE SCHRIJFT DIE BLIJFT

Sinds Warner Bros. Interactive mij een preview-versie van Scribblenauts heeft opgestuurd, ben ik niet meer weg te slaan bij mijn DSi. Damn, wat is die game verslavend én briljant!

Het idee is dat je meer dan tweehonderd levels doorkruist waar een koddig ogend poppetje met een gek rood petje allerlei opdrachtjes moet uitvoeren als: 'Geef De Boer Drie Nieuwe Dieren' of 'Help De Houthakker Zijn Werk Te Doen' of 'Fris Deze Man Op'.
Door nu een enigszins logisch (of volstrekt onlogisch zo blijkt als snel) voorwerpen op te schrijven/in te typen op het touchscreen 'verschijnt' dat voorwerp als bij toverslag in beeld en kun je daarmee aan de slag.
Neem het 'Fris Deze Man Op' level. Je ziet een mannetje sip in een woestijn lopen. Ik tik in 'raincloud', een grijs wolkje verschijnt in beeld, het begint te regenen. Mannetje blij, ik verdien een ster en ik mag naar het volgende level.



"DE MOGELIJKHEDEN ZIJN BIJNA ONBEGRENSD."

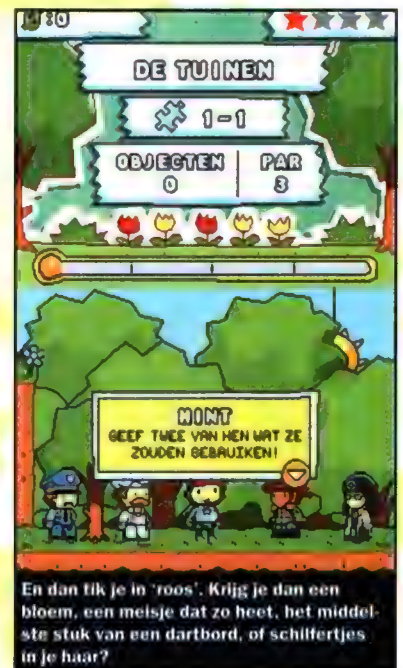


DINOSAURUS WEL, DILDO NIET

Klinkt simpel nietwaar? Maar ik ga terug en probeer het level opnieuw. Nu tik ik in 'waterfall'. Een waterval, compleet met rotspartij verschijnt, het mannetje verfrist zich en ik krijg opnieuw mijn felbegeerde ster. Maar ik had ook 'oasis', 'swimmingpool', 'soda', 'sea', 'river' of 'shower' in kunnen typen want de game herkent al deze woorden en toont ze als geinig getekende voorwerpen in beeld waarna jij ze kunt plaatsen waar je wilt of er iets mee kunt doen.
Het voorbeeld van de drie boerderijdieren dan. Om het level te halen dien ik een boer drie beesten te geven die je tegenkomt op een boerderij. Voor de grap probeerde ik van alles en nog wat uit. Ik tik achtereenvolgens in 'olifant', 'dinosaurus', 'leeuw'... ze verschijnen stuk voor stuk, maar de boer vindt ze eng en de dinosaurus walst bovendien de boerderij plat.
En ook dat is de charme van Scribblenauts, dat door zijn simplistisch maar zeer smaakvol getekende uiterlijk sowieso al de handjes op elkaar krijgt. Gewoon dingen intikken omdat het kàn en omdat de game wapens, dieren, voorwerpen, voertuigen en wat dies meer zij logisch met elkaar verbindt en er consequenties aan toekent.
De mogelijkheden zijn bijna onbegrensd. Woorden als dildo en penis werden niet herkend maar meteen geeft de game suggesties welke andere woorden ik waarschijnlijk bedoel. Opnieuw briljant.

VERDER DENKEN

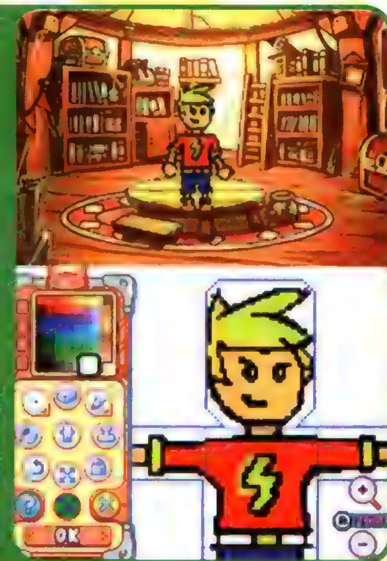
Het spel beloont je onder andere voor stijl, snelheid en originaliteit. Een kat van het dak halen om bij haar baasje te brengen? Het lukte me diverse keren maar steeds door andere voorwerpen neer te pennen. 'Ladder', 'Trampoline', 'Jetpack' en 'Stairs'. Maar als je verder nadenkt en bijvoorbeeld ' Milk' intikt en je vervolgens een flesje melk op de grond zet, zal de kat uit zichzelf naar beneden komen om de melk op te drinken. En zo blijft Scribblenauts keer op keer verbazen.
Ik speelde de game in een Engelstalige versie, maar zoals je aan de screenshots kunt zien, verschijnt het spel ook in het Nederlands, en dan kunnen we écht met z'n allen helemaal los gaan!



En dan tik je in 'roos'. Krijg je dan een bloem, een meisje dat zo heet, het middelste stuk van een dartbord, of schilfertjes in je haar?

UNIEKE ONTWIKKELAAR

5th Cell heeft in het verleden bewezen dat ze unieke gameconcepten kunnen bedenken. Eerder verraste de kleine, onafhankelijke ontwikkelaar ons al met Lock's Quest en Drawn To Life. Van die laatste verschijnt dit jaar nog een sequel: Drawn To Life: The Next Chapter (zie screen).
Dat Nintendo Scribblenauts niet heeft opgemerkt om vervolgens exclusief uit te geven, is mij een groot raadsel. Maar bij Warner Bros. Interactive mogen ze hun handjes dichtknijpen.



VERWACHTING

Wat een unieke game, wat een mogelijkheden, wat een fantastisch leuk spel en wat is deze game terecht overladen met lof! 5th Cell heeft met Scribblenauts puur goud in handen...

- + Voelt echt als iets compleet unieks.
- + Eindeloos fantaseren en experimenteren.
- + Charmante grafische stijl.
- − Af en toe wat misprikken met de stylus.

JAN

SCRIBBLENAUTS
DS
5TH CELL / WARNER BROS. INTERACTIVE
NAJAAR 2009



BORDERLA

Dat Borderlands een gezichtsverbouwing heeft ondergaan waar wijlen MJ een puntje aan had kunnen zuigen, heeft Maarten jullie in de vorige PU al verteld. Maar Wouter weet hoe de game er uitzag toen hij nog z'n eigen neus... ehm, oude smoelwerk bezat en vraagt zich af of die plastische chirurgie een goede ingreep is geweest.

Kijk, in Veendam leer je alles en iedereen te wantrouwen. Vrouwen kunnen op je hart trappen alsof het 't gaspedaal van hun trekker is, mannen kunnen je op je smoel slaan alsof ze graan aan het dorsen zijn en ook je familie kan je zomaar inruilen voor de eerste de beste prijswinnende zeug.

Mede daardoor ben ik een achterdochtige modderfokker, die pas iemand op z'n woord gelooft als dat woord hem toch niet echt interesseert.
Maar de reden die Gearbox gaf voor de totale metamorfose die Borderlands heeft ondergaan, die interesseerde me wel. Dus fluisterde het donkerste deel van mijn brein zachtjes tegen me: 'Ze lullen uit hun nek, Wouter! Geloof ze niet!'


Deze game draait volledig om wapens. Bij de bakker hebben ze hier ook alleen maar pistoletjes. En 's avonds bij het journaal het geweerbericht.



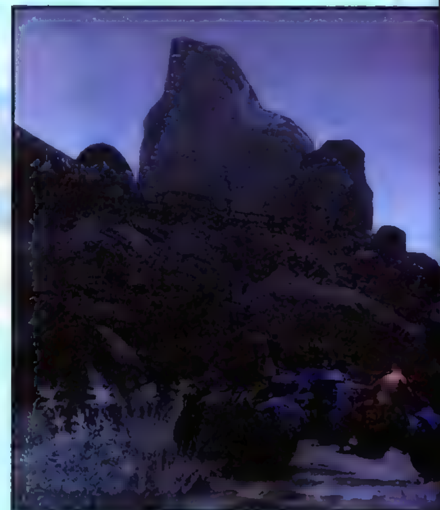
Geert toont eindelijk z'n ware gezicht.

CARTOONY

Oké, de oude stijl van Borderlands was inderdaad niet heel origineel. Realisme is per slot van rekening iets dat we in shooters en steeds meer RPG's tegenkomen. Met de huidige technologie ligt het scheppen van een overtuigende wereld immers meer voor het grijpen dan ooit, zelfs in het geval van een planeet die bewoond wordt door vliegende Bonobo-apen of een land waar je Ladies of the Lake en Dryads kapot kan batsen.
Desondanks besloot Gearbox om voor een cartoony look te gaan waarbij als reden werd gegeven dat de oude stijl hen niet beviel omdat dit te weinig de pure fun uitstraalde waar het in de game om draait. En dat terwijl ik juist enorm gecharmeerd was van de cineastische weergave van de planeet Pandora zoals ik die drie jaar geleden in Leipzig te zien kreeg. Ik had zin om die wereld te bezoeken, de sites te bekijken en de lokale bevolking en fauna aan gort te knallen.
Begrijp me niet verkeerd; ik wil nu nog steeds naar Pandora en daar knallen met een half miljoen verschillende wapens, maar helaas niet meer om lekker rond te trekken en me te verbazen over de indrukwekkende omgeving. Exit exploratie.

WE WANT VEEL!

Borderlands wil veel, erg veel. Het is een shooter, het is een RPG en het is zelfs stiekem een beetje een MMO. Het heeft afschuwelijk veel wapens, grote gebieden om in rond te trekken, een co-op modus die dieper gaat dan in de gemiddelde game en voertuigen om in rond te racen.

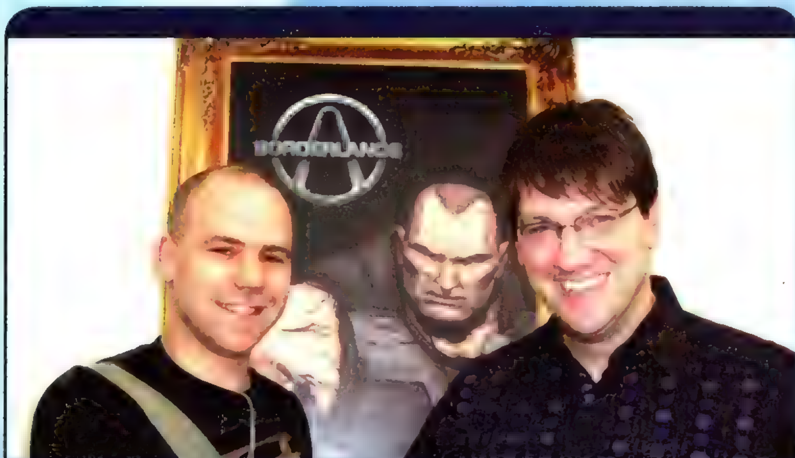


De singleplayer begint voor een neonbord waar 'Welcome' op schittert en een hyperenthousiast robotje leidt je naar het dorpje Firestone, waar je je eerste quests int. Deze beginopdrachten zijn vrij simpel: schiet een paar hondachtige beesten genaamd Scags dood, zoek een onderdeel voor een kapot apparaat waar je je eerste energieschild uit kunt halen en help een knakker zijn voedsel terug te krijgen uit de poten van de eerdergenoemde Scags.
Na het completeren van sommige quests, unlock je nieuwe opdrachtgevers of opent zich een vers huisje in het begindorpje Firestone.

STERVEN KOST GELD

Na een half uurtje spelen (ik was inmiddels level 4 geworden) kreeg ik de opdracht om een dude genaamd

> "ZE LULLEN UIT HUN NEK, WOUTER! GELOOF ZE NIET!"



RANDY IS OKÉ

Ik loop de luitjes van Gearbox misschien tussen de regels door voor leugenaars uit te maken, maar het zijn echt wel prima knakkers. Stel dat mijn vermoedens juist zijn en ze zich inderdaad verkeken hebben op de omvang van hun project (iets wat ik niet uit ze kon krijgen, met dank aan hun mediatraining), dan hebben ze natuurlijk de juiste keuze gemaakt door de graphics aan te passen. Hebben ze daarentegen wel de volledige waarheid verteld over de nieuwe stijl, all the more power to them! Bovendien kan ik niet anders dan hen prijzen voor hun ambitie en waardeer ik het risico dat ze nemen met Borderlands. Check de foto maar, Randy Pitchford en ik zijn de beste buddies!

ANDS

WOUTER IS ACHTERDOCHTIG





Nine-Toes voor z'n ballen te schieten, en om die gast te bereiken, moest ik door een kleine dungeon heen. Nine-Toes bleek een pittige tegenstander; hij slikte de kogels van mijn vers gevonden mega-shotgun als XTC-pillen en ik kreeg zelfs een paar alts op m'n dak, waardoor ik meerdere keren het loodje legde. Doodgaan blijkt in Borderlands echter geen grote tegenslag, want ik werd gewoon aan het begin van de grot gespawned en kreeg slechts een boete van 50 dollar (op Pandora doen ze aan de Yank-currency) door m'n strot gedouwd. Alsof sterven een verkeersovertreding is.

SNIPERSHOTREVOLVER

Na de singleplayer-sessie werden de Xboxen aan elkaar gekoppeld en gingen we 'co-oppen'. Daarvoor hadden de Gearbox-dudes een speciale, instance-achtige kloof voor ons opgestart, die vrij lineair en smal was waardoor we als koeien dezelfde kant opgedreven werden. Verstandig, want anders was iedereen in de groep contactgestoorde journo's waarschijnlijk als een groep opgeschrikte pinguïns door elkaar gaan waggelen, maar nu schoten we nog wel eens op dezelfde vijand. Speelden we in de singleplayer allemaal nog met Roland, een soldier die ook de mogelijkheid heeft om te healen, nu kregen we de keuze uit de overige drie characters/classes: de berserker Brick, de stealthy chick Lilith en de sniper Mordecai. De mennekes waren allemaal opgefokt tot level 20 en dus kon je ook een aantal skills kiezen, die per character in drie trees zijn verdeeld.
Om de ultieme skill aan het eind van elke tree te bereiken, zul je je moeten specialiseren maar je kunt je ook 'respeccen' tijdens de game. Je zult dus niet vastzitten aan een bepaalde keuze, maar het is mogelijk om alle tree-skills van een character uit te proberen.
Het potje co-op verliep best lekker. We verbaasden ons hierbij vooral over de diverse wapens, in het bijzonder over een nogal overpowerde gun van een van de Belgische journo's. Deze combinatie van een sniper en een shotgun zette de vijand bij een critical hit in lichterlaaie en zelfs de sterkste modderfokkers konden maar een paar van deze kogels koppen.



FUN BOVEN GRAPHICS

Ik geloof best dat Gearbox hoog inzet op het fungehalte van Borderlands en dat de cartoony art/stijl hier beter bij past dan de oude stilo, maar ik geloof niet helemaal dat dit de voornaamste reden was voor de omschakeling. De game is namelijk zo ontzettend ambitieus en experimenteel, dat de heren zich volgens mij een beetje verkeken hebben op wat er allemaal voor nodig is om een project als dit op tijd af te krijgen. Het soort graphics dat nu gebruikt wordt, kost namelijk een stuk minder rekenkracht dan de realistische shit van de oude Borderlands, waardoor er een hoop powerrrrrrr overblijft voor het berekenen van quests, wapens en andere zaken die de Gearbox mannen beloofd hadden.
Deze aanname trek ik niet zomaar uit een plek waar de zon niet schijnt, want er zijn al een paar toffe elementen gesneuveld aan het oude concept. Zo beloofde Gearbox tijdens de eerste presentatie dat je alles wat een vijand zichtbaar aan wapens én armor bij zich had, kon looten, terwijl de cartoony tegenstanders nu alleen maar ammo, health en af en toe een wapentje droppen. En waar zijn de spectaculaire cutscenes gebleven? Dit ruikt toch naar een kleine miscalculatie? Och ja, ik zuig ook in wiskunde, en plannen is toch voor rukkers.



VERWACHTING

[illegible]

- + [illegible]
- + [illegible]
- − [illegible]
- − [illegible]



WOUTER

BORDERLANDS
PS3 / XBOX 360 / PC
GEARBOX / 2K GAMES
OKTOBER 2009

SINGULA

Singularity is een game die bij te weinig mensen op de radar staat en dat is, zo stelt Jan, volkomen onterecht.



Ik ben dol op first-person shooters. Killzone 2, de Halo serie, de Call of Duty reeks, maar ook Resistance, Call of Juarez, Counter-Strike en ga zo maar door: ik heb er denk ik wel honderden gespeeld.
De beste first-person shooter franchise is en blijft wat mij betreft echter Half-Life en ik wacht dan ook nog steeds met smart op HL 2: Episode 3. Het mooie is dat Raven's Singularity wel wat weg heeft van Half-Life 2, en van BioShock (ook al zo'n geweldig spel).

DE RUSSEN KWAMEN!

Genoeg namedropping, want Singularity heeft meer dan genoeg eigen smoel om fier overeind te blijven in de keiharde wereld van de game-industrie.
De game is in basis een first-person shooter, maar ontwikkelaar Raven heeft er de nodige mindfucks doorheen geroerd waardoor je je koppie er heel goed bij moet houden. Met simpel run & gun gameplay red je het niet.
Nog even heel kort het achtergrondverhaal: het is het jaar 2010. Je komt op het eiland Katorga-12 terecht, waar Russen ruim een halve eeuw geleden geheimzinnige experimenten uitvoerden.
Nu, in 2010 dus, rommelt het weer op het eiland en mag jij als Amerikaanse soldaat de boel verkennen. Je hebt nog maar net voet aan wal gezet als de boel helemaal fout gaat...

JONG IS OUD EN VICE VERSA

Op het eiland wisselt de tijd voortdurend tussen 1950 en 2010 en dat maakt de omstandigheden er voor jou niet makkelijker op. Gelukkig scoor je al snel een zogenaamde "TMD" waarmee je zelf met de tijd kunt stoeien. Dat is te zeggen, niet met de tijd zelf maar met voorwerpen en levende wezens om je heen. De TMD is een soort funky handschoen waarmee je allerlei trucjes uit kunt halen. Zo kun je voorwerpen in 2010 naar hun oorspronkelijke staat terugbrengen uit 1950 of andersom, afhankelijk van de periode waar je je in bevindt.
Je kunt dus voortdurend dingen laten verouderen of verjongen. Een solide muur kun je dus laten afbrokkelen om een doorgang te vinden, een ingestorte trap kun je weer heel maken.

"DE MINDFUCKS MAAKTEN ME AF EN TOE HELEMAAL GEK."


Als die een ijsje eet, is het vast een dubbellikker.



MULTIPLAYER POTENTIE

Over de multiplayer van Singularity is nog vrijwel niets bekend maar je kunt natuurlijk wel al een beetje bedenken wat voor geinige situaties er in deze mode kunnen gaan ontstaan.
Ga maar na. Een van je vrienden verschanst zich achter een bepaald object, en jij maakt dat met behulp van de TMD kapot, weg cover.
Andersom kan het ook: je spurt naar een kapotte krat, brengt de krat terug in zijn oorspronkelijke staat, en je hebt verschansing waarachter je kan schuilen.
En dan zijn er natuurlijk nog de weirde wapens, de mogelijkheid raketten een retourtje afzender te geven, alsook de gravity krachten waarmee je tonnen en allerlei andere voorwerpen richting je tegenstanders smijt. De potentie van multiplayer is groot(s).



RITY

JAN SPEELT MET DE TIJD

Overigens betreft het alleen maar zaken die door de makers voorbedacht zijn; Singularity is wat dat betreft een (verhalende) rechtlijnige shooter maar daar heb ik me geen moment aan gestoord.

MINDFUCKS

Stel, je bent in 1950 aan het knallen tegen vijandelijke soldaten op een balkon, dan kun je dat balkon naar z'n staat anno 2010 brengen: doorgeroest en verzakt... waarna de soldaten dus met balkon en al naar beneden donderen. Een kapotte ton explosief materiaal in 2010 breng je met de TMD terug naar zijn vorm in 1950, en zo heb je weer een potentiële bom gemaakt waarmee je meerdere vijanden opblaast door er simpel wat kogels op af te vuren.
Het stoeien tussen verjongen/verouderen is een beetje de rode draad in de game. Verplicht te gebruiken in bepaalde puzzels, vrij om te gebruiken tijdens shootouts. Later krijg je zelfs opduikende portals waarbij je binnen een ruimte tussen verschillende tijdszones schakelt om puzzels in het heden op te lossen zodat er in het verleden dingen geactiveerd worden en vice versa. Dit zijn echt mindfucks en ze maakten me af en toe helemaal gek.

KOGELS BIJSTUREN & OMDRAAIEN

Singularity kent ook de nodige eigenaardigheden op wapengebied. Zo vond ik op een gegeven moment een gun die kogels afschoot waarvan ik zelf de richting kon blijven bepalen. Na de trekker overgehaald te hebben, plakt er een camera op de kogel en kun je het projectiel vol ledig sturen. Dus ook om muurtjes en andere vormen van cover heen. Gewoon om het te proberen, liet ik de kogel 180 graden omkeren en vervolgens... pats, knalde ik mezelf door m'n harses!
De TMD heeft nog meer troeven achter de hand. Zo werkt de gadget enigszins vergelijkbaar als de gravity gun uit Half-Life 2. Je kunt tonnen (al dan niet vol explosieven) 'oppakken' en richting vijanden smijten. Nog toffer is het om een raket in de lucht een halt toe te roepen, om te laten draaien en weer richting vijand terug te sturen. Het vraagt precisietiming maar als het werkt, is het briljant!

UNIEKE SFEER

Tot slot nog even een pluim voor de sfeer en de art van deze unieke shooter. De game heeft een bepaald kleurenpalet die direct BioShock in herinnering roept, maar ook de sfeer van Half-Life 2 doet zich voelen.
Door het hele gekloot met de tijd krijg je eveneens te maken met 'verknipte' planten en dieren, alsook door de tijd aangetaste soldaten die zich als een soort bloeddorstige mutanten op je storten.
Verder vinden er voortdurend (scripted) echo-events plaats; een soort flashbacks van situaties die zich in het verleden hebben voorgedaan. Deze echo-events vertellen deels het verhaal, maar jagen je tegelijkertijd de stuipen op het lijf. Dat maakt dat Singularity zo nu en dan de richting van survival horror inslaat, iets dat alleen maar bijdraagt aan de toch al unieke ambiance van deze veelbelovende game.

ОСТОРОЖНО

DIT MOET DE UITGEVER VAN DE PU ZIJN. IK ZAG Z'N NAAM IN DE COLOFON: MARTIN SMELT

HOP PAARDJE, HOP PAARDJE

ACH, HIJ ZAL WEL VEEL TEKORT GEKOMEN ZIJN IN Z'N JEUGD



Dit zijn meedogenloze gasten. Als ze aan SM doen, zetten ze hun zweep tegen de muur en smijten ze hun vrouw er tegenaan!

BLIJ MET UITSTEL

Oorspronkelijk zou Activision dit jaar in een tijdsbestek van vier maanden drie shooters uitbrengen: Wolfenstein, Singularity en Modern Warfare 2. De hoge heren bij Activision hebben echter uiteindelijk besloten om Singularity toch maar uit te stellen tot begin 2010. Mede omdat men vreest dat iedereen zijn geld gaat uitgeven aan de megaknaller van Inifinity Ward en dat Singularity tussen wal en schip terecht zal komen.
Ik vind dat een goede beslissing. Raven kan nog even verder poetsen, en de game zal straks veel meer aandacht krijgen dan aan het eind van dit jaar. En dat verdient Singularity absoluut!

VERWACHTING

Singularity brengt behoorlijk wat vernieuwende en prikkelende spelelementen mee naar het shooterfront. Het gaat nog even duren voor ie komt, maar deze game gaat op zeker het wachten waard zijn.

- \+ Stoeien met tijd.
- \+ Sfeer.
- \+ Unieke wapens.
- \+ Enorme potentie multiplayer.
- − Het zoveelste 'experiment gone wrong' achtergrondverhaal.



JAN

SINGULARITY
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION
Q1 2010

GUITAR HERO 5

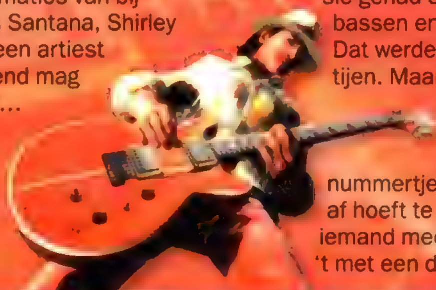
Daar stond ie weer; een beetje met z'n hoofd op en neer te schudden met een plastic gitaar om z'n nek. Op de redactie konden de oordoppen weer in want Jeroen stond klaar voor z'n zoveelste potje wannabe rocken.

Melkkoe. Dat mag je toch onderhand wel zeggen. Activision kan dan wel vinden van niet, maar neem maar van mij aan dat zolang er goed geld aan Guitar Hero verdiend wordt, ze er heus niet mee stoppen omdat de gameplay in herhaling valt. Enfin, ik heb dus even kunnen stoeien met dit zoveelste deeltje in de Guitar Hero serie en ik moet toegeven: het beviel me wel.

> "BIJ NEVERSOFT HEBBEN ZE HEUS WEL GELEZEN DAT WIJ ROCK BAND TOFFER VONDEN."

NIEUWE SHIT

Natuurlijk is er geen ene zak veranderd als je kijkt naar de gameplay. Gewoon weer noten rammen op je plastic gitaar, drumstel of gillen in de microfoon; dezelfde shit maar dan in een nieuw jasje.
Dat jasje ziet er echter aanzienlijk beter uit; dat mag je afleiden uit de veel mooiere animaties van bijvoorbeeld Carlos Santana, Shirley Manson en nog een artiest die nog niet bekend mag worden gemaakt...
Ach fuck het ook. Hebben wij ook eens een primeurtje. Er kan gerockt worden met die zanger van Ring of Fire. Zo, dat heb ik dus niet gezegd maar je weet het wel. Leuker is nog dat de muziek een stuk meer rockt dan bijvoorbeeld die shit uit World Tour, waarin te veel popi nummers zitten. Ja, die gasten van Neversoft hebben heus wel gelezen dat wij Rock Band toffer vonden. Dat blijkt ook uit de nieuwe mogelijkheid om je bandleden te redden, en het feit dat de Star Power niet meer gedeeld hoeft te worden.



GITAAR, GITAAR, GITAAR EN GITAAR

Maar er is meer. Wat te denken van de mogelijkheid om met meer dezelfde instrumenten een band te vormen. Dat klinkt kut, maar is echt fantastisch. Hoe vaak hebben we hier op de redactie niet de discussie gehad over wie er moest bassen en wie gitaarspelen. Dat werden bijna matpartijen. Maar dat is nu dus verleden tijd.
Ook verleden tijd is, dat je een nummertje niet meer per se af hoeft te maken voordat iemand mee kan doen. Nu is 't met een druk op de knop meespelen geblazen. En de grap is dat dit al werkt vanaf het moment dat je de game in je console stopt. Want na het titelscherm zal GH5 een paar nummers automatisch afspelen, met één druk op de knop kun je dan, hops, meedoen.
Speel je met een paar man en er moet er eentje effe pissen of een Fristi halen, dan hoeft hij alleen maar zijn game te pauzeren terwijl de rest verder kan spelen.
Kijk, dat zijn nog eens goede vernieuwingen. Daar houd ik van.

VOLGENDE MAAND

Ik heb slechts kort kunnen snuffelen aan de game, maar het smaakt nu al naar meer. Dat zal ook wel komen omdat ik alle vorige edities van GH al uitgespeeld heb, maar goed.
Volgende maand gaan we het testhok hier op z'n kop zetten om die game eens helemaal door te raggen.



Ik vond het een optreden van niks, alleen het slot was wel mooi...


Ik ben absoluut niet muzikaal. Ik weet alleen: je hebt hele, halve en Karl Noten...



ROCKENDE AVATARS

[illegible]


Ik zing zo verschrikkelijk vals dat laatst iemand tegen me zei: "ik denk dat Jeroen Verhoeven nog eerder naar Ajax gaat, dan dat jij een talentenjacht wint.

VERWACHTING

[illegible]



GUITAR HERO 5
PS3 / XBOX 360
NEVERSOFT / ACTIVISION
18 SEPTEMBER

LEFT 4 DEAD 2

Left 4 Dead 2 kwam de afgelopen E3 als een duveltje uit een doosje tevoorschijn. Jan, verslaafd aan Valve's eerste zombieshooter, dook gewapend met botte bijl en shotgun, vol overgave in de macabere meute.

JAN RAAKT OPNIEUW GEÏNFECTEERD

De beste co-op game van 2008? Zonder enige twijfel Left 4 Dead. Geen enkele co-op game (of game met volwaardige co-op component) kon tippen aan de panische, alles overweldigende actie van dit waanzinnige zombiefestijn. En ja, ik weet ook wel dat het Infected zijn in plaats van zombies, maar iedereen snapt nu tenminste waar het over gaat. Het mooie van Left 4 Dead was dat je het écht niet redde in je eentje. De meeste multiplayer shooters beogen samenwerking maar er zijn altijd ego's die voor eigen gewin gaan. Dat kon hier niet, want dan eindigde je absoluut als zombiesnack. En dat is in opvolger Left 4 Dead 2 niet anders.

"DE BESTE CO-OP GAME VAN 2009?"

GESLEPEN & OPLETTEND

Samenwerken is dus een must als je je met z'n vieren van hideout naar hideout verplaatst: het ene moment sluipend in angstvallige stilte het volgende moment belaagd door Infected. De A.I. Director - de motor achter het spel die at random levels bouwt waardoor de campagnes steeds weer net even anders spelen - is aangescherpt en nu nog slimmer en gemener. Neem je extra lastige routes van A naar B, dan word je beloond met betere wapens en munitie, maar speel je als een sissy, dan smijt de A.I. Director er nog wat extra Infected tegenaan.
En ze komen deze keer overal vandaan: vanaf daken en balkons, uit ramen, kelders en steegjes... en soms allemaal tegelijk, zodat je eigenlijk niet weet waar je moet beginnen met schieten of hakken.

CHOPPEN & ZAGEN

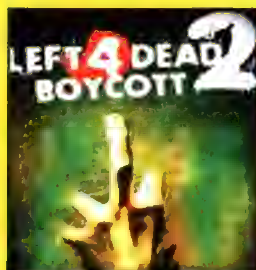
Wacht eens. Zei ik hakken? Klopt, deze keer mag je, Dead Rising style, bloederig gaan choppen. Met een bijl kun je armen en benen van Infected afhakken maar je kunt ook losgaan met een koekenpan, een honkbalknuppel, een cricketbat en, zucht, zwijmel, dweep, de kettingzaag. Helaas heb ik daar nog niet mee kunnen spelen, maar me in first-person een weg door een furieuze horde Infected zagen terwijl het bloed in mijn gezicht spettert... m'n ogen beginnen al te glimmen bij het idee.
Naast de bekende wapens, zijn ook de nodige nieuwe schietijzers aanwezig, zoals een machinegeweer met demper. Die kan je trachten leeg te schieten op de nieuwe bosses met namen als The Charger (die jou met zijn mega-arm oppakt en tot pulp ramt) of de Spitter (die een smerig goedje op de grond spuugt dat je levensbalkje snel doet afnemen). De eerste keer dat je deze brute hompen vlees aanschouwt, zul je niet snel vergeten.

AGRESSIEVER

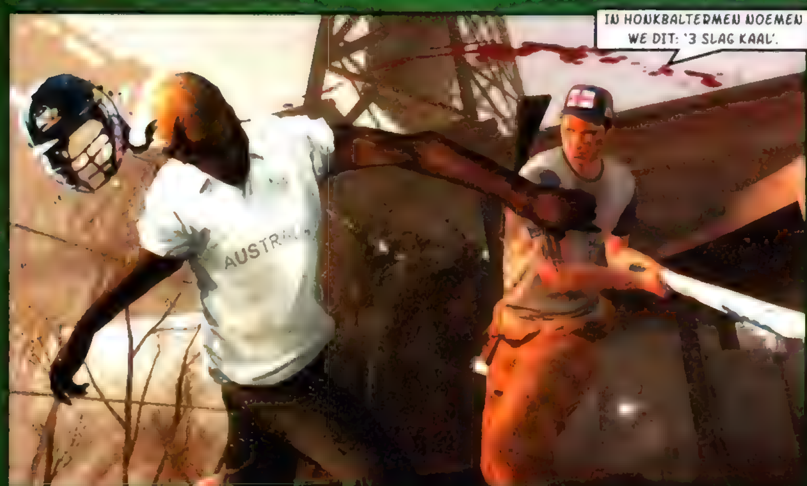
De setting, het Zuiden van Amerika (van Georgia tot New Orleans) alsook de nieuwe dagmissies, zijn even wennen maar ik verzeker je, het doet niets af aan de ontzagwekkende sfeer van L4D2. De hordes Infected lijken agressiever dan ooit en er zijn spelsituaties waarbij je eigenlijk al van tevoren weet dat je het heel wat keer moet proberen, wil je het overleven. En dat is nu precies de magie van L4D2.
Hebben we hier de beste co-op game van 2009 te pakken? Wat denk jezelf?

L4D FANS BOOS!

De aankondiging van Left 4 Dead 2 door Valve werd niet door iedereen met gejuich ontvangen. Een groepje boze fans verenigde zich onder de naam L4D2 Boycott (NO-L4D2) en vindt dat Valve over de ruggen van de trouwe consumenten met een verkapte add-on op de proppen komt en die schaamteloos presenteert als volwaardige nieuwe game. De nieuwe content zou als DLC beschikbaar moeten komen, vindt men.
Inmiddels lijken de fans wat gekalmeerd en is er als tegenreactie zelfs een pro-L4D2 groep opgestaan onder de naam L4D Enthusiasts.








Dit is een heel bijzonder model. Deze auto loopt op diesel en bloed: een Hyzombride met Fuel Infection...

VERWACHTING

Ook al hebben we hier overduidelijk niet te maken met een full blown sequel, de vernieuwingen en aanvullingen spelen zo bruut dat ik nu al weet dat ik dit najaar opnieuw voor de bloederige bijl ga.

- ⊕ Bijl, koekenpan, kettingzaag.
- ⊕ Nieuwe vijanden.
- ⊕ A.I. Director aangescherpt.
- ⊖ Meer Left 4 Dead 1½ dan 2.


JAN

LEFT 4 DEAD 2
PC / XBOX 360
VALVE / MICROSOFT
17 NOVEMBER 2009



ALPHA PROTOCOL

MAARTEN SPEELT ALLES TEGELIJK

Na een studiobezoek en een aantal andere eventjes mocht Maarten eindelijk zelf aan de slag met de nieuwe game van Obsidian: Alpha Protocol.

Wat is het nu? Een rambo shooter? Een RPG? Een spionage spel? Eigenlijk is Alpha Protocol een beetje alles in één.
Je kunt Alpha Protocol spelen zoals je wilt. Zo zag ik op de E3 dat een dude van Obsidian als een dwaas door het demo-level rende, iedereen kapot knalde en uiteindelijk zijn missie haalde. Maar een schoonheidsprijs was het niet waard. Zo zou ik het nooit doen, bedacht ik me op dat moment.

SLUIPEN, KILLEN EN WEGWEZEN

Bij Sega mocht ik zelf aan de slag met (onder andere) dezelfde missie. Ik koos een class die het dichtst bij een rogue lag. De nadruk bij deze class ligt op het sluipen en je vijanden met een dikke martial arts move uitschakelen voordat ze je gezien hebben.
Zoals in de meeste RPG's heeft AP ook een experience systeem, waarmee je uiteindelijk je personage sterker maakt. Experience krijg je door missies te voltooien en natuurlijk door vijanden af te maken. Maar dat laatste wil je soms helemaal niet. Zo wil ik met m'n rogue juist ongezien door een level sneaken, m'n opdracht volbrengen en 'm vervolgens weer stiekem smeren.

TALENTEN

Gelukkig krijg je ook experience als je niemand afmaakt tijdens een missie (je krijgt het gewoon later); dus hoe je deze game ook speelt, je wordt uiteindelijk gewoon beloond als je je shit maar voor elkaar krijgt.
Mijn talenten die ik vrijspeelde, kende ik toe aan wat martial arts moves en een paar handige nieuwe kunstjes. Zo kon ik tijdelijk rennen in sluipmodus, zonder dat vijanden me hoorden, tijdelijk kijken vanuit het gezichtsveld van mijn tegenstanders en kon ik via Chain Shot met één kogel twee gasten afblaffen.
Per class moet je zorgvuldig de talenten besteden aan zaken die jij denkt het beste te kunnen gebruiken. Je kent het eigenlijk wel van de meeste RPG's.

KEUZES, KEUZES, KEUZES

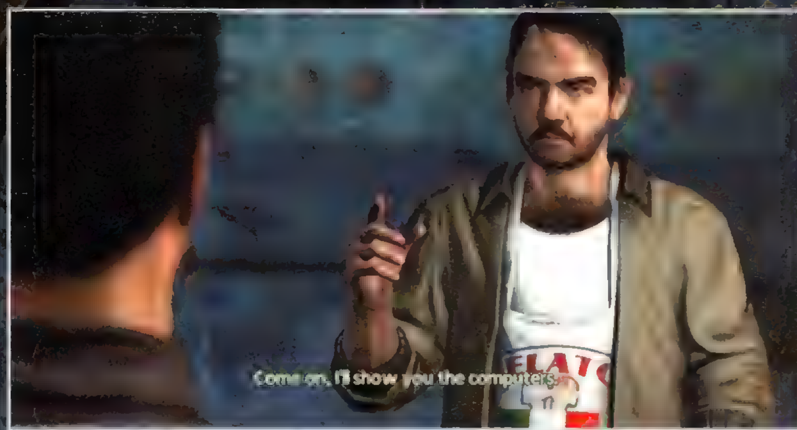
Het kiezen van wapens is ook een kunst. Je krijgt al snel te maken met een rijkelijk gevulde portemonnee want je krijgt knaken voor missies en vindt her en der ook nog eens kistjes met vette loot erin.
Ik gebruikte vooral m'n handpistool met dikke demper erop zodat ik geluidloos menig eikelbijter door z'n harses kon knallen. Voelt heerlijk aan.
Eigenlijk heeft alles te maken met welke rol je wilt spelen in het spel. Tijdens de dialogen, die een bizar groot onderdeel van het spel uitmaken (je hebt na vier keer uitspelen waarschijnlijk pas de helft gehoord) koos ik ervoor om een cynische lul te zijn (verrassend – Ed) maar ik zag al snel in dat dat mijn relatie met verschillende mensen niet ten goede kwam. Eigenlijk heeft alles wat je doet gevolgen en kan je bijna geen foute keuzes maken. Je kunt zelfs door middel van je kleding en de toon die je aanslaat, vijandelijke bewakers ervan overtuigen dat je hun superieur bent en je zo naar binnen lullen zonder een kogel te gebruiken.

PITTIG

Alpha Protocol is een vrij hardcore game met een oneindige diepgang in spelstijlen. Daarnaast is ie ook nog best wel pittig. Illustratief was een gast van Obsidian die ons als toetje nog een demootje gaf. De man ging twee keer dood terwijl hij dat level en die missie toch echt al zo'n tien keer gespeeld had.

MINIGAMES

Ik heb drie soorten minigames gezien. Om een beveiligingscamera te kraken, een slot te kraken en om een computer te hacken.
In de eerste die ik tegenkwam moest ik met de triggers precies op gevoel drie veertjes op de juiste plaats schuiven, en daarmee was het slot in een mum van tijd open.
De tweede was een soort printplaatje waarbij je op volgorde verschillende lijnen met elkaar moest verbinden. Een koekie, hoewel ze later in de game veel moeilijker zullen worden.
De derde was echt een bitch! In een groot veld met bewegende nummertjes moet je een paar cijfers selecteren die niet bewogen. Misschien lag het aan mij, maar voordat ik het doorhad, was ik tien minuten verder.



De ijscoman weet nog niet dat hij straks door een magnum aan z'n einde zal komen.



"EEN BIJZONDER GOEDE EN BEHOORLIJK DIEPGAANDE EN UITGEBREIDE GAME."


Een reetschot heeft meestal een asshole als oorzaak én gevolg.



Alpha Protocol gaat een bijzonder goede en behoorlijk diepgaande en uitgebreide game worden. Ik vraag me alleen af of het gaat aanslaan bij het grote publiek. Aan mij zal het in ieder geval niet liggen.

+ Mooi.
+ Diepgaand.
+ Iedereen speelt dit spel op z'n eigen manier.
- Het mist ergens een simpel unique selling point.


MAARTEN

ALPHA PROTOCOL
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / SEGA
OKTOBER 2009

ALLES WAT JE WILT WETEN

Het is bijna september en dat betekent dat je weer vijf keer per week nat zult worden van de regen, de najaarsstormen de kop op steken én dat de nieuwe lichting voetbalgames voor de deur staat. Wie wordt dit jaar Koning Voetbal: FIFA 10 of Pro Evolution Soccer 2010? In deze special lees je alles wat je over de twee footies wilt weten. Wat is er nieuw, zit Oranje er echt in en komt PES terug of bouwt FIFA zijn voorsprong juist uit?



FIFA 10


JJ

EA Sports zit goed in z'n vel. FIFA 09 was de beste FIFA ooit gemaakt en eindelijk mocht EA Sports zich de 'undisputed King of the World Footie' noemen. FIFA 10 is nu voor driekwart af en JJ mocht in het stadion van Paris Saint Germain uitgebreid met de game aan de gang. En het is dat het stadion om vijf uur dicht ging, anders had hij er nu nog gezeten...

Bij FIFA werkte het net als bij Modern Warfare: iedereen was blij dat er een vervolg kwam, maar iedereen vreesde tegelijkertijd dat het nieuwe deel tegen zou vallen ten opzichte van de voorganger. Een soort oerconservatisme maakte zich van de FIFA-fans meester. Ja, er waren nog wel wat wensen, maar men wilde vooral dat de basis van de game hetzelfde zou blijven. Je weet immers hoe dat gaat met creatievelingen, die maken niet graag twee keer dezelfde game.
Als groot FIFA-fan wilde ik dan ook maar twee dingen weten: wat is er aan FIFA veranderd en, nog belangrijker, in hoeverre beïnvloeden die veranderingen de gameplay?
Want net als iedereen, zat ook ik niet te wachten op een "nieuw" spel. Ook ik bezat met FIFA 09 eindelijk de footie die ik al jaren zocht...

WEGWERKEN VAN FOUTEN

Gelukkig merkte ik al snel dat iedereen die FIFA 09 vet vond, gerust kan zijn. De eerste potjes FIFA 10 die ik speelde, won ik met dezelfde aanpak als in FIFA 09. Snel de bal inspelen, met de button of trigger je man naar voren sturen en proberen te scoren. Het gevoel en de snelheid waren identiek, evenals de graphics die misschien iets meer crispy zijn, maar niet overdreven veel.
De basis is overduidelijk gebleven, iets wat EA Sports ook benadrukte bij de presentatie: "tachtig procent van de game is identiek, we hebben tien procent getweakt en tien procent toegevoegd".
Het tweaken zit 'm vooral in het wegwerken van een aantal 'fouten' uit FIFA 09.
Je kan nu bijvoorbeeld de keeper omspelen, iets wat echt heel tricky was in 09. Vaak was het 't beste om een knikje te maken met de trigger of button en dan geplaatst de bal in de hoek te spelen. Maar echt omspelen...

"EA HEEFT GEDAAN WAT IEDEREEN WILDE: EEN BEETJE SCHAVEN, EEN BEETJE TWEAKEN, EEN BEETJE VERNIEUWEN."

ACHT DINGEN DIE JE OVER FIFA 10 WILT WETEN

Zijn de teams in FIFA 10 meer in balans of speelt iedereen straks met Real Madrid of Manchester United?
Dit kan wel eens de grootste verrassing van FIFA 10 worden. EA Sports komt binnenkort met een aankondiging waarin zij melden dat ze een manier/mode hebben uitgedokterd die de teams evenwichtiger maakt. Ook EA werd namelijk moe van alleen maar Manchester United tegen Barcelona. Het zou er op neer komen dat je, ongeacht welk team je neemt, je evenveel kans hebt om te winnen als de ander. Ook al heeft de een Man U en de ander RKC. We zijn benieuwd. In Parijs was het verschil nog te groot.

Werkt de A.I. bij buitenspel en verdedigen dit keer beter?
EA Sports heeft veel aan de A.I. van de verdediging gesleuteld omdat dit een bron van ergernis was in FIFA 09. Men geeft nu beter dekking en doet minder raar bij buitenspelvallen. Ook hebben de verdedigers er een breed scala aan nieuwe bewegingen bij gekregen zoals katachtige reflexen om nog net even de bal te blokkeren. Tenslotte kun je nu ook de fysiek van een speler beter benutten. No way dat Messi het nog van Heitinga wint op lichamelijke kracht.

Zit het Nederlands Elftal in FIFA 10?
Nee. EA en de vertegenwoordigers van Oranje komen er vooralsnog weer niet uit. Als enige land ter wereld! En dus zit je straks weer met Maatje en Ballebatser te spelen. Volkomen belachelijk voor een land dat nummer 2 staat op de FIFA-lijst.

Zijn er nieuwe mogelijkheden om te dribbelen?
Naast de tricks die je al met het indrukken van de schouderknop of trigger kon maken, heb je nu dus ook de beschikking over de 360 control. En dat helpt echt. Ballen zijn korter bij je te houden en je draait, als je skills hebt, snel weg van een verdediger. Wees niet bang dat de boel uit balans raakt, want de verdedigers kunnen hun fysiek gebruiken om stevig in te grijpen.

Gaat er wat gedaan worden aan de losers die online afhaken als ze verliezen?
EA zal waarschijnlijk niet veel veranderen. Voornamelijk omdat een deel van de voortijdig afgebroken partijen wordt veroorzaakt doordat de verbinding gewoon uitvalt. En die mensen wil men niet ten onrechte straffen.

Verandert de voordeelregel, want nu wacht de scheids soms erg lang of fluit ie juist terwijl je voordeel hebt?
De voordeelregel blijft min of meer hetzelfde en dus ietwat traag. Gewoon omdat de FIFA-regels voorschrijven dat de scheids pas fluit als de speler die buitenspel loopt de bal heeft, of dat wanneer er een overtreding wordt gemaakt, het zeker is dat zich een uitzichtloze situatie voordoet. Wel zal er beter gekeken worden naar de situatie, want in FIFA 09 werd er soms gefloten terwijl je echt een scoringskans had. Cool is nu wel dat je, à la PES, de vrije trap snel kunt nemen.

Zit Ultimate Team direct in FIFA 10 of wordt het een DLC?
Over Ultimate Team zegt men nog niks. Behalve dat men er happy mee was bij FIFA 09. Ga er dus vanuit dat het in deel 10 terugkomt.

Kun je nu ook makkelijker mandekking toepassen?
Ja, bij het opstarten van een wedstrijd kun je nu naast het kiezen van de elf spelers, de opstelling en Quick en Custom tactieken, ook de mandekking toewijzen. Eindelijk. PES had dit al jaren.

OVER FIFA 10 EN PES 2010



Andere opvallende aanpassingen zijn de verdediging die iets beter anticipeert op diepgaande spelers, een vermindering van de snelheid van de snelste spelers (de tik naar voren met de analoge stick werkt nu meer beheerst), keepers die iets minder goed zijn en ballen nu ook wegstompen, de fysiek die meer



telt zodat een schouderduw nu echt werkt, het feit dat je eindelijk spelers die niet inpassen ook diep kunt laten gaan, terwijl je zelf de bal aan de voet houdt en naar voren dribbelt, etc.
Hoewel ik nog steeds een aantal probleempjes zag (hoekschoppen blijven lastig, nog steeds speelt een aanvaller de bal soms rechtuit als hij vlak bij de achterlijn is inplaats van in te houden, Ronaldo en Messi zijn nog steeds ietwat overpowered en de verdediging staat mij standaard iets te dicht tegen de middellijn aan) kon ik na mijn speelsessie alleen maar concluderen dat EA Sports goed geluisterd heeft naar de community en dat men heeft aangepakt wat aangepakt diende te worden.
En dan waren daar dus nog de vernieuwingen....



WIE WORDT KONING VOETBAL 2009?





360 GRADEN DRIBBELEN

Met de '360 control' (360 graden vrijheid) zal FIFA 10 een nieuwe standaard gaan zetten in het footiegenre. Eindelijk kun je een bal écht de kant op bewegen die je wilt. In plaats van acht kanten kun je nu daadwerkelijk nuance in je dribbels leggen en de bal beter neerleggen voor een goede steekpass. Ook is het nu eenvoudiger om de bal bij je te houden als je met je kont tegen een verdediger aanstaat. In FIFA 09 was je of de bal meteen kwijt, of de verdediger had geen enkele kans. Er was geen tussenweg.
In FIFA 10 zal skill echt gaan uitmaken of je voorbij een man komt. Je kunt als aanvaller je fysiek gebruiken en de bal beter sturen, terwijl de verdediger z'n lichaam ook kan gebruiken en de bal makkelijker van je voet kan stelen.

SET PIECE CREATOR

De tweede grote vernieuwing is de mogelijkheid om op acht plekken rondom het strafschopgebied vrije trappen en corners zelf te ontwerpen, op te slaan en vervolgens via de D-pad tijdens een match tevoorschijn te halen. Een hele vette optie die de maker veel tijd zal kosten, maar zeker zijn vruchten zal afwerpen voor wie mooie varianten bedenkt.
Vraag is wel of deze vernieuwing de balans niet zal verstoren. Als bepaalde vrije trappen of corners onverdedigbaar blijken (en zo slim is de community wel) dan verwordt deze mogelijkheid tot een 'bug'. EA lijkt dat te beseffen, want de geruchten gaan dat het 'instuderen' van vrije trappen online niet gebruikt kan worden. Wordt vervolgd dus...

CONCLUSIE

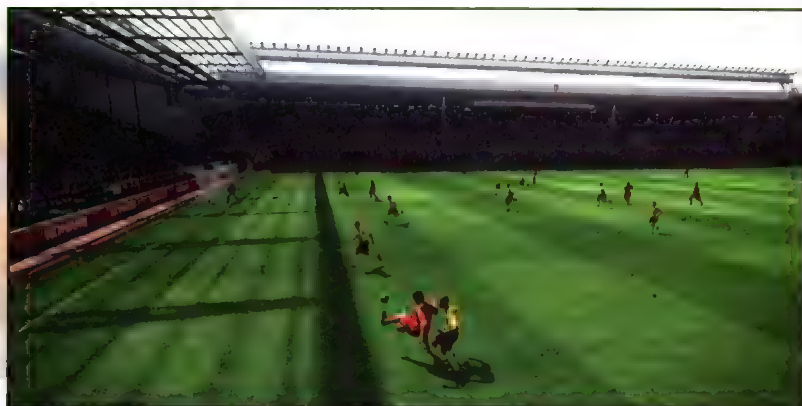
De voortekenen lijken gunstig. EA heeft gedaan wat wij wilden: een beetje schaven, een beetje tweaken, een beetje vernieuwen.
De FIFA 09 spelers zullen zo in FIFA 10 kunnen stappen en verder gaan waar ze mee bezig waren: de ultieme wedstrijd op de mat leggen.



PES 2010

Konami had het zwaar te voorduren afgelopen jaar. Zo'n beetje iedereen vervloekte de Japanners omdat ze een wanproduct op de markt hadden gebracht en dezelfde mensen prezen FIFA 09 de hemel in. Maarten bekeek of de gasten die tot voor kort de titel Koning Voetbal probleemloos binnenhaalden, zich dit jaar gaan revancheren.


MAARTEN



Doordat FIFA vorig jaar zo'n grote sprong voorwaarts maakte, leek het alsof de PES-serie stil stond. En toegegeven; het ziet er minder mooi uit en de spelers lopen als houten Klazen over de lelijkste grasmat op aarde. EA heeft nu eenmaal de mooiste voetbalgame in huis met de prachtigste graphics en het echte wedstrijdgevoel. Je scoort niet zomaar, je moet een aanval opbouwen, breien en dan misschien een schot wagen waarvan je nooit zeker weet of ie tegen de touwen komt. Alle pers schreef vol lof over FIFA 09 en PES kon daar in de verste verte niet tegenop boksen. Ik moet eerlijk toegeven dat ik me er zelf ook aan schuldig heb gemaakt.
Maar toch, na een flinke tijd FIFA spelen, besloot ik laatst spontaan om weer eens PES 2009 aan te slingeren, samen met onze stagiair. En weet je wat er gebeurde? Ik speelde fanatieker dan ik ooit gedaan heb. Schelden om domme acties en op blunderende keepers, lachen om hilarische situaties die ontstaan omdat het spel zo ontzettend dynamisch is. Iets wat ik op de een of andere manier lange tijd gemist heb bij FIFA. De beleving zit er bij PES op een of andere manier toch meer in, dan in dat hyperrealistische spel FIFA.

GRAFISCHE UPDATE

Konami was zelf ook niet helemaal tevreden over de laatste PES. Het ontwikkelteam besefte dat de handen uit de mouwen gestoken moesten worden om ook maar in de buurt van de kwaliteit van FIFA te komen.
Het belangrijkste onderdeel waar het PES-team zich op heeft gestort, zijn de graphics. In Frankfurt heb ik met een groep Duitse gamejournalisten mogen spelen met de PC-versie van PES 2010 (waar ze gelukkig een Xbox 360 controller aan verbonden hadden) en hoewel de code nog maar voor zestig procent af was, kon ik al gelijk zien dat het er stukken beter uitzag dan het afgelopen jaar. De weersomstandigheden zijn zelfs terug te zien in de belichting van de gezichten van de spelers. Daar waar de voetballers van EA wat meer cartoony gezichten hebben, zijn die van PES echt veel realistischer. Maar ja, dat zie je dus eigenlijk alleen terug in de replays, want ook in HD, bekijk je een wedstrijd toch nog steeds vanaf de zijkant. Toch, goed werk van Konami!



ANIMATIES

PES staat erom bekend dat het zo'n beetje de lelijkste sprint animaties van spelers heeft, en ook dat is dit jaar flink op de schop gegaan. Messi is gewoon te herkennen aan z'n loopje en andere animaties zien er ook een stuk flitsender en vooral soepeler uit! Ik kan niets anders zeggen dan dat het een stap in de goede richting is! Maar zo geil als de animaties in FIFA zijn, zover is het nog niet.
Het spel zelf was wat trager en voelde een stuk realistischer dan je gewend bent van de PES-serie. Wat meer zoals FIFA 09 was, hoe lullig dat ook klinkt.



ACHT DINGEN DIE JE OVER PES 2010 WILT WETEN

Zijn de keepers weer zo waardeloos en maken ze blunders die zelfs Khalid Sinouh niet zou maken in z'n slechtste wedstrijden?
De goalies waren in deze versie ook nog om te janken, maar volgens Konami moeten ze dat deel van de game nog fine-tunen. Wordt aan gewerkt dus!

Dat Team Styles, hoe werkt dat precies?
Je kunt je team precies laten voetballen zoals je wilt. Hoe ver zet je de verdediging naar voren, hoe dicht staan medespelers om je heen als je aan de bal bent, hoe is de pressie?

Ziet het gras er nog steeds uit als een neppe plastic Praxis mat die m'n oma voor d'r stacaravan heeft liggen?
Het gras en de spelers zien er beter uit dan ooit. Maar wie let daar eigenlijk op als je diep geconcentreerd je game speelt?

Zijn spelers zoals Messi en Eto'o weer zo overpowered?
Ze zijn nog steeds stukken sterker. Met Messi ren je overal voorbij, maar goede verdedigers, zoals Puyol, kunnen 'm met goede timing stoppen.

Is het niet verschrikkelijk ingewikkeld, die Player Cards?
Nee, absoluut niet. Het is eigenlijk juist een hele simpele weergave om spelers bijzondere, karakteristieke moves mee te geven.

Heb je de bal weer aan je voeten alsof hij eraan vast gelijmd zit?
Dit ga je direct voelen: de bal is ook bij PES 2010 veel losser van de voetballer dan je gewend was. Samen met de physics (spelers die tegen elkaar aanrennen) geeft dit een veel realistischer gevoel.

Is het strak voorgeven van een bal vanaf de flanken weer zo makkelijk met drie keer snel drukken op B, of rondje op de PS3?
Volgens mij hebben ze dit iets getweaked zodat het niet meer zo achterlijk eenvoudig is om zo te scoren. Ballen komen niet meer vanzelf aan. Je kunt dus niet meer op de automatische piloot scoren.

Maken spelers op de PS3 nog steeds van die achterlijke moonwalks?
Nee, daar zul je je niet meer aan hoeven storen, dat is er helemaal uit, en was trouwens al vrij snel met een patch gefixt.

TEAM STYLE EN PLAYER CARDS

Een van de grotere veranderingen is het team tactics gedeelte. Ten eerste kun je je team helemaal instellen qua manier van spelen. Afwachtend, vooruit, pressie... alle facetten zijn met slider bars in te stellen. Iets wat we nog niet kenden bij PES.
Elk topteam heeft wel een bijzondere speler, zoals Barcelona Messi heeft en Liverpool Torres. Je kunt deze spelers (andere spelers ook trouwens) een kaart toewijzen met bepaalde karakteristieke moves er op. En die speelstijl/moves zal hij dan ook toepassen in de wedstrijd.
Je kunt Fernando bijvoorbeeld een sprintende beweging richting het 16-metergebied laten maken, of als specialiteit juist naar de bal toe laten komen.
Afhankelijk van welke kaart je 'm geeft, zal hij dat toevoegen aan z'n speelstijl. Hetzelfde geldt voor verdedigers. Laat je 'm kort op de man verdedigen of geeft hij z'n tegenstander wat meer ruimte?
Dit systeem om elke speler, in teamverband, z'n eigen spelletje te laten spelen, is eigenlijk best ingewikkeld maar wordt gelukkig gebruikersvriendelijk weergegeven. Met andere woorden: je krijgt 'm direct door als je er effe voor gaat zitten.

"DAT DRIBBELEN IN FIFA VOELT HEERLIJK, MAAR KAN HET OP TEGEN MIJN BELEVING DIE IK ALTIJD HEB BIJ PES?"







CONCLUSIE

Oké PES-fans. Ik heb goed en slecht nieuws voor jullie!
De Japanners hebben eindelijk in de gaten gekregen waar ze aan moeten sleutelen! De game is beter dan z'n voorganger en gaat absoluut weer de goede kant op. Graphics, animaties en het custom gedeelte zorgen voor meer realisme dan de serie ooit gekend heeft. Maar laten we eerlijk zijn: vorig jaar was het ook niet veel soeps. Dit jaar lijkt de lijn omhoog weer te zijn gevonden. Maar... hoewel PES dan wel weer overeind krabbelt, valt niet te ontkennen dat de game nog steeds een ijzersterke concurrent voor zich moet dulden die echt al een paar stappen verder is.

VOORLOPIGE CONCLUSIE JJ

Ik hoef al die tactische diepgang van PES niet. Ik geloof best dat strategie goed en leuk is, maar het is wel erg hardcore. Terwijl het in mijn ogen moet gaan om voetbal: hoe bewegen de poppetjes, kun je vette acties maken?
Dit is een nieuwe generatie. De PES fans worden oud. Ik was laatst bij zo'n PES toernooi... allemaal 25 plus.
Het staat nu al vast dat FIFA 10 dit jaar mijn footie wordt!

VOORLOPIGE CONCLUSIE MAARTEN

Ik weet dat FIFA de betere game is, maar desondanks heb ik dit jaar heel vaak PES gespeeld. Het voelt gewoon lekkerder. Er zitten veel meer hilarische, dynamische situaties in, meer beleving. Het is eigenlijk veel leuker! Is dat niet waar het om gaat?
Ik geef beide footies dit jaar weer een kans en ga me over een maandje opnieuw over de kwestie buigen. Dat 360 dribbelen in FIFA voelt heerlijk, maar kan het op tegen mijn beleving die ik altijd heb bij PES? We gaan het zien.

HOE DENKT MEN OP PU.NL OVER DE KWESTIE FIFA VS. PES?

KLEINE KOOSJER: "Ik kan niet begrijpen dat de PU opeens zo FIFA minded is. Blijkbaar hebben we een totaal verschillende kijk op het spelletje. Vroeger, toen ik groot fan was van de FIFA-reeks was het namelijk de PU die die game altijd de grond in stampte (ver voor jouw tijd Maarten, ik lees PU sinds deeltje 1, ja ik ben inmiddels oud..ai ai ai).
Sinds enige jaren ben ik verstokt PES fan en wat doet de PU? Juist, PES neerhalen... und warum?? Ik snap er echt geen reet van. Heb vorig jaar ook beide games gespeeld. en ik kan niet anders concluderen dan dat FIFA de mooiere is maar dat PES echt 100x lekkerder speelt. Oké, online speelt het voor geen tiet. Maar 2 vs 2 op de bank met maten... PES ruled zo hard ten opzichte van FIFA.
Opmerkingen van 'PES is houterig' neem ik niet eens serieus. Die scripted bende van FIFA zorgt juist voor een statische spelervaring. Voorbeeld: FIFA kent totaal geen onverwachte balletjes die bij PES juist het spel dynamisch maken.
Onlangs heb ik nog een PES toernooi met maten gehouden (8 teams 16 spelers). Het was echt een groot feest. Gelukkig zijn er nog mensen met een hart voor het spelletje en niet voor de schone schijn die FIFA heet. Niks voor niks hoor je altijd overal: Gamers spelen FIFA, voetballiefhebbers spelen PES!"

TECHRO: "Ik kies elk jaar weer voor de beste, ik ben zeker geen fanboy. Maar vroeger was dat PES en de laatste jaren toch zeker FIFA. Ik heb elk jaar beide games in mijn collectie, maar speel meer FIFA sinds 2008. Ik ben benieuwd dit jaar, maar ook deze komen weer in mijn collectie!!!"

CHOFFIE: "Die gasten van PES kunnen beter stoppen... FIFA heeft de troon weer overgenomen en gaat er voorlopig niet meer vanaf!!!"

REAGEER DAN, ALS JE BALLEN HEBT!
Elke footie liefhebber heeft wel een mening over FIFA vs. PES. Jij toch ook?
Check PU.nl en laat daar jouw mening achter. Wie weet zie je hem wel terug als we beide review exemplaren naast elkaar leggen. Misschien volgende maand al! (check: http://www.pu.nl/feature/Alles_over_FIFA_10_en_PES_2010!.aspx?id=289 voor de directe link)

REVIEWS

VLEERMUIS

Eigenlijk dacht ik deze maand de meeste tijd te steken in Guitar Hero 5 waar een goed werkende preview-versie van was binnengekomen, maar toch heb ik die heel wat minder gespeeld dan de game die wat mij betreft dé verrassing van dit nummer genoemd mag worden.
Ik had natuurlijk al wel een vermoeden dat ik die game leuk zou kunnen gaan vinden, maar zo tof had ik 'm echt niet ingeschat! Ik heb 't natuurlijk over Batman Arkham Asylum dat samen met Infamous dé superhelden game is die je gespeeld moet hebben.
De caped crusader wordt in deze game bijzonder fraai neergezet. Normaal gesproken heb ik niet eens zoveel met die sombere vleermuisman, maar Arkham Asylum is werkelijk fantastisch. Toegegeven, het is dan misschien zo lineair als de pest, maar boy am I loving it!
Je bent detective en ninja in één. Je klautert door airvents, over balken en hangt op je kop aan beelden om zo nietsvermoedende baddies te verrassen. Zoals de ware Batman dat doet.
Écht, mocht je deze maand één game gaan spelen, neem dan van mij aan dat je een hele goede hebt aan Batman Arkham Asylum. Ik speel hem met alle plezier nog een keertje uit. Tadadadadada Batman!



TOPSCORES

Terwijl jullie vermoedelijk massaal met je snikkels in het zand lagen te genieten van een subtropisch zonnetje, is hier op de redactie de afgelopen maand gewoon keihard doorgewerkt. Niemand van de PU redactie was op vakantie de afgelopen weken, we hebben in ieder geval niemand gemist.
Natuurlijk kun je in deze periode geen nieuwe Call of Duty verwachten en ook op een nieuwe Assassin's Creed, Forza en FIFA moeten we nog even wachten, maar dat wil nog niet zeggen dat er in deze periode alleen maar baggergames uitkomen. Sterker, we mogen in dit nummer maar liefst zes Gold Awards noteren, en zoiets gebeurt eigenlijk maar één of twee keer per jaar. Oké, er zit een PC poort, een uitbreiding en een iPod/iPhone game bij, maar dat mag de pret niet drukken wat mij betreft. Het maakt het qua aanschaf in de laatste twee gevallen nog een stukkie goedkoper ook.
Volgende maand gaat er trouwens wèl iemand een paar weekjes weg, en ik weet nu al wat ik voor die gelegenheid op mijn nieuwe iPod Touch ga downloaden. Ik zie het al helemaal voor me. Echtgenote achter het stuur op weg naar Spanje, en ik met m'n blote voeten op het dashboard urenlang Rolando 2 spelen. Laat die vakantie maar komen!



Wii SPORTS RESORT 

BATMAN: ARKHAM ASYLUM 

METROID PRIME TRILOGY 

BATTLEFIELD HEROES

THE LEGENDARY STARFY

SUPERSTARS V8 RACING

THE CONDUIT

TALES OF MONKEY ISLAND – EPISODE ONE

WIPEOUT HD FURY 

STREET FIGHTER IV 

TIGER WOODS PGA TOUR 10

ROLANDO 2 

KING OF FIGHTERS XII

TOPSCORE



Wii SPORTS RESORT
"IK HAD ZELFS HET GEVOEL DAT DEZE GAME TEVÉÉL PLEZIER LEVERT."

DE DRIE IN ÉÉN GAME



METROID PRIME TRILOGY
"HET VOELT ALSOF NINTENDO DE FANS WAT MOOIS WILDE GEVEN."

DE GOEDKOOPSTE GAME

BATTLEFIELD HEROES
"HELEMAAL VOOR NIKS. GEEN ADDERTJES, GEEN VERBORGEN ABONNEMENTSKOSTEN. NADA."



DE SNELSTE GAME



WIPEOUT HD FURY
"IK BEN WEER HELEMAAL HOOKED!"

Wii SPORTS

Wii Sports Resort wordt ongetwijfeld een van de grootste hits van 2009. Dit vervolg op Wii Sports is dan ook een aantrekkelijk pakketje geworden met die twaalf sporten en het bijgeleverde Wii MotionPlus accessoire. Jurjen heeft een weekje op het resort doorgebracht, en wil nog lang niet naar huis.


Bij de Paralympics was bowlen een demonstratiesport maar het publiek kon er maar niet aan wennen dat er af en toe ballen met arm en al over de baan rolden.

Het... het is gelukt. Potjandoedels, ik ben binnen. Ik ben doorgedrongen tot het hart van de hardcore. Ik sta in de PU!
Jarenlang heb ik me zelf voorgedaan als hardcore. Een schaap in wolfskleren, dat was ik.
Ik lulde mee over respawns in Halo 3 en combo's in Street Fighter IV. Ik klaagde mee over pop-up en gebrekkige online-ondersteuning... terwijl al die zaken me geen pegel interesseren. Want ik ben een casual.
Ja, je leest het goed, ik ben een casual. En dat betekent dat ik houd van plezier, en van weinig anders.
Mijn missie is geslaagd. Ik, als casual, heb mij een plaats verworven in het meest hardcore blad van de Benelux. Zodat ik Wii Sports Resort de review kan geven die het spel verdient. Namelijk: gebaseerd op het plezier dat dit spel me brengt.

PLEZIER

Plezier, daar draait alles om in Wii Sports Resort. Plezier in het spelen. Na een dag op school, kantoor of steigers even lekker ontspannen. Even een stukje varen met de kano, of een paar rondjes fietsen over het eiland. Wuhu Island, het plezier zit al in de naam verpakt.
Dit eiland grossiert royaal in zomerse, vrolijk stemmende omgevingen en aangenaam toegankelijke uitdagingen. Hier kun je echt honderden uren dik plezier beleven.
Avonden lang samenspelen met vrienden, gezinsleden of wie maar in de buurt is. Of gewoon in je eentje nog even wat pijlen schieten, dan wel een potje tafeltennis spelen tegen opponenten die sterker worden naarmate je meer ervaringspunten hebt gewonnen.
Geen moeilijk gedoe met kampioenschappen, carrières enzo, maar gewoon, af en toe een potje hier en een potje daar. Zo dien je Wii Sports Resort tot je nemen. En voor je het weet ben je uren verder.

ZWAARDVECHTEN

Je beleving van al die sporten voelt helemaal nieuw en bijzonder dankzij de bijgeleverde Wii MotionPlus. Dit kekke dingetje kun je aan de onderkant van je Wii-afstandsbediening klikken, waarna je bewegingen echt keinauwkeurig worden geregistreerd.
Voorlopig vind ik zwaardvechten het leukste. Man, ik voel mijn linkerarm branden terwijl ik dit tik. Die heb ik gisteravond bijna uit de kom gezwiept, zo spannend was mijn strijd tegen de computergestuurde tegenstanders. Maar ik ben er toch maar mooi weer even vier gepasseerd.
Vanmiddag ga ik weer zwaardvechten tegen mijn vrouw, die speciaal daarvoor een nieuw Mii-personage heeft aangemaakt. Zij lijkt echt sprekend. En spelen tegen een bekende is natuurlijk leuker dan spelen tegen de computer.
Het schenkt een bijzonder soort genot om de persoon waarvan je houdt met een stok hard in het gezicht te meppen.

TAFELTENNIS

Ik denk dat ik uiteindelijk tafeltennis het gaafst ga vinden. Door de nauwkeurige registratie van de hoeken waarin je het batje vasthoudt en draaiingen van je pols denk ik dat dit spel de meeste diepgang heeft. Maar ik heb nog niet zo heel veel getafeltennist, moet ik eerlijk toegeven. Ik... wil dat spel een beetje bewaren. Als appeltje voor de dorst, zogezegd.
Er valt heel veel te beleven in Wii Sports Resort, maar ik wil niet achteloos van sport naar sport springen. Het zijn tenslotte spellen, geen hoeren. Na ze allemaal even kort besnuffeld te hebben, wil ik de activiteiten een voor een op een ontspannen manier tot me nemen, en er lekker van genieten.

TZING EN TAK

Tot nu toe heb ik de meeste tijd besteed aan boogschieten. En vrienden, wat werkt dat boogschieten goed. Je houdt de Wii-afstandsbediening verticaal voor je als een boog, trekt de Nunchuk langs je oor naar achter, en hoort (door de speaker van de afstandsbediening) hoe de pees wordt gespannen.
Je probeert je hand stil te houden, ziet het richtrondje langzaam kleiner worden, en dan, Tzing, daar gaat je pijl, die een seconde later met een lekker harde Tak in de roos landt.
Of, meestal, net iets ernaast, omdat je niet genoeg rekening had gehouden met de wind en de afstand tot de schietschijf.
Lukt het je evengoed eens om die pijl recht in de roos te knallen, dan geeft dit een welhaast orgastische voldoening.
Weet je, ik denk dat zelfs een hard-

LET OP! Wii MOTIONPLUS VEREIST VOOR ELKE SPELER!

Wii Sports Resort wordt geleverd inclusief één Wii MotionPlus, dus houd er rekening mee dat je voor elke andere speler extra exemplaren moet kopen (voor twintig euro per stuk), want zonder dat dingetje kun je niets in het spel besturen.
Je kunt ook overwegen Grand Slam Tennis, Tiger Woods PGA Tour 10 of het toekomstige Red Steel aan te schaffen, aangezien die spellen ook inclusief een Wii MotionPlus worden geleverd.


Raadseltje: Deze ex-wielrenner houdt van boogschieten.
Michael Pijl en Boogert.



Je krijgt dus maar één Wii MotionPlus bij dit spel, dus als je wilt dubbelen met tafeltennis, moet je 'm gebruiken als tweepersoonsbat.

RESORT

JURJEN SCHIET IN DE ROOS





"MISSCHIEN MOET JE EVEN DOOR DAT BLIJE HONDJE HEEN BIJTEN"




Microsoft overweegt dit onderdeel aan te kopen als minigame in Alan Wake. Alan Wakeboarden, zou het dan moeten heten.



Ik heb laatst met een kennis een rondje gegolfd, en maakte een heel verkeerde opmerking. Hij zei: 'ik heb nog nooit zo slecht gespeeld'. Toen zei ik: 'had je het al eens eerder gedaan dan?'

core als jij dat boogschieten wel zou kunnen waarderen. Ik zou zeggen, probeer het eens.
En vergeet ook niet frisbee eens te proberen, want... o nee, daar zit een blij hondje in.

BLIJ HONDJE

Als ik de afgelopen jaren iets geleerd heb over de hardcore, dan is het dat ze blije hondjes haten. En tja, dan wordt het lastig om van frisbee te genieten, want daarin wordt je frisbee steeds opgehaald door een blij hondje.
Je moet je frisbee soms ook door ballonnen heen smijten, ook niet erg hardcore natuurlijk.
Maar misschien moet je even door dat blije hondje heen bijten, want het is echt leuk om je in een sport als virtueel frisbee te bekwamen. En de tweede spelvariant van frisbee is Frisbee Golf, waarin je precies doet wat die naam suggereert.
Rekening houdend met wind en afstand kies je telkens de beste frisbee om in zo weinig mogelijk worpen je doel te bereiken. Mirakels leuk, nog behoorlijk uitdagend ook, en geheel zonder blije hondjes.

DONDERS

Het gewone golf uit de eerste Wii Sports is trouwens ook weer aanwezig, en dankzij de Wii MotionPlus is het leuker en intuïtiever dan ooit om te doen. Je swings worden nauwkeuriger geregistreerd, en er zijn ook meer parkoersen.
Het is tekenend voor de vele meer of minder in het oog springende extraatjes waarin Wii Sports Resort voorziet.
De ontwikkelaars hebben zelfs kans gezien om bowling, het best werkende onderdeel uit de voorganger, te verbeteren.
Wakeboarding en parachutespringen vind ik voorlopig niet zo bijzonder, maar misschien moet ik gewoon nog wat meer tijd doorbrengen met die activiteiten.
Ik beleefde in de week dat ik de game nu bezit gewoon zo donders veel plezier aan dingen als zwaardvechten, frisbeeën, boogschieten en, o ja, vliegtuigje vliegen, dat ik gewoon nog niet aan die andere sporten toe ben gekomen.
Het voelt bijna alsof Wii Sports Resort tevéél plezier levert, hoe krankjorum dat ook klinkt.

CONCLUSIE

Als je games voornamelijk speelt om jezelf een stoere kerel te wanen, dan is Wii Sports Resort helemaal niets voor jou. Speel je echter vooral games om te ontspannen en plezier te beleven, het liefst nog samen met je vrienden en familie, en kun je speelse, luchtige elementen in je games wel waarderen, dan heb je Wii Sports Resort waarschijnlijk al in huis gehaald, en anders moet je dat vandaag nog doen.


JURJEN

SCORE **95**

Als je de game wisselend in je eentje (om te ontspannen, stickers te verzamelen en te oefenen) en met anderen (om lol te maken) speelt, ben je er ook na vijftig uur nog lang niet klaar mee.

Wii SPORTS RESORT
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

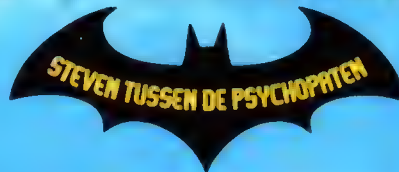
3



BATMAN ARKHAM ASYLUM

POWER UNLIMITED GOLD

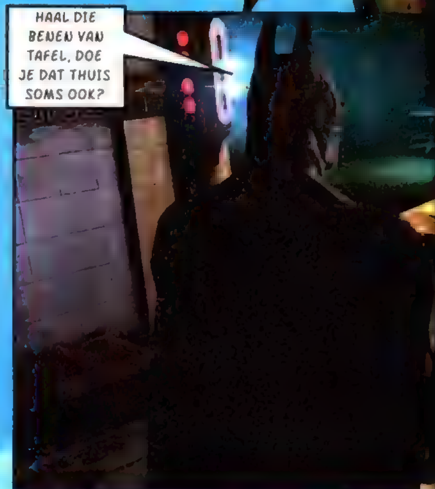
Als een titel als Batman: Arkham Asylum op een E3 weet op te vallen tussen nieuwe delen van zwaargewichten als God of War, Forza en Uncharted dan weet je dat je de game in de gaten moet houden. Dat heeft Steven dan ook gedaan en zo gauw de reviewcode bij ons op de redactie binnenkwam, griste hij 'm weg.



Als hardcore gamers hebben wij meestal niet zo'n hoge pet op van licentiegames. Dergelijke games worden nu eenmaal vaak afgeraffeld, met veelal beschamende kwaliteit tot gevolg.



Toch beginnen we altijd onbevooroordeeld aan weer zo'n nieuw spel, gewoon omdat er zoveel interessante werelden en personages geschapen zijn in honderden films en (strip) boeken dat wij als liefhebbers zo'n game nu eenmaal graag de kans geven om te schitteren in een virtuele en interactieve setting. En als de kwaliteit van de game in kwestie dan (bij hoge uitzondering) ook nog eens voldoet aan al onze eisen, dan is het resultaat een onvergetelijke ervaring. De beste manier om tot een goed resultaat te kunnen komen, is het oppikken van een bekende licentie zonder dat een ander project (een film of serie) vanwege ongewenste tijdsdruk of verplichtingen betreffende het verhaal, roet in het eten kan gooien.
Gelukkig waren de omstandigheden waaronder Batman: Arkham Asylum is ontstaan, ideaal: het draait om de licentie zonder aanverwante poespas, en dat heeft tot een fraai resultaat geleid.



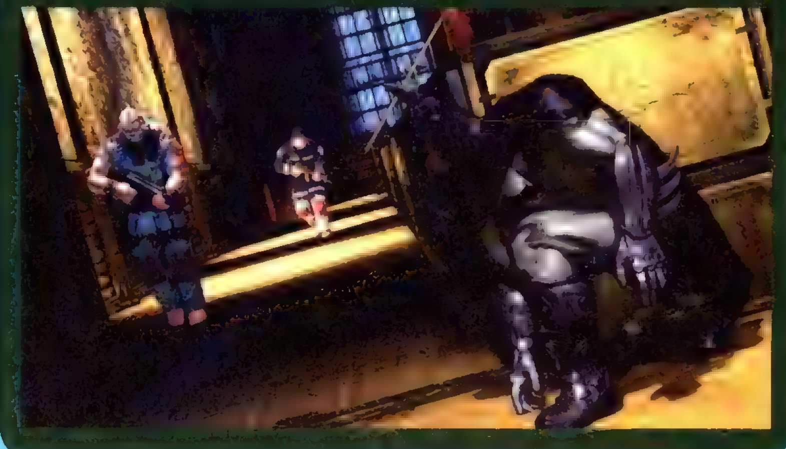
GRIMMIG

Het is voor mij als comic lezer makkelijk om te vergeten dat niet iedereen bekend is met de vele superhelden en hun werelden, dus daarom nog even een minicursus Batman voor beginners.
Arkham Asylum is de plek waar alle schurken belanden die in Gotham City worden opgepakt. Deze duistere plek vol leipe psychopaten is natuurlijk de perfecte setting voor een Batman game. Enerzijds vanwege de sfeer. Ze noemen Batman niet voor niets de Dark Knight. Batman bewandelt zelf soms de grens

> "ARKHAM ASYLUM HEEFT MIJ AANGENAAM VERRAST."

SUPERHELDEN ZIJN OOK MAAR MENSEN

Superhelden zijn niet over één kam te scheren. Sommigen hebben de kracht om meerdere snoodaards tegelijk een koppie kleiner te maken terwijl anderen door slechts met hun ogen te knipperen planeten kunnen vernietigen.
Tegelijkertijd zijn er ook superhelden wiens grootste kracht hun moed of doorzettingsvermogen is; helden in de puurste betekenis van het woord. Ze zijn niet gebeten door een of ander radioactief beest of betrokken geweest bij een mislukt experiment. Het zijn helden van vlees en bloed, en daardoor ook onderhevig aan de welbekende zwakheden van de mens.
Zo ook Batman. Natuurlijk is de Dark Knight goed getraind en weet hij veel van de menselijke tekortkomingen te verbloemen met behulp van technische snufjes. Maar evengoed blijft Batman kwetsbaar. Zo zal een groep vijanden in het bezit van vuurwapens in een standaard gevecht altijd leiden naar het Game Over scherm.
Dit kwetsbare aspect van de held maakt de ervaring in de huid te kruipen van Batman des te realistischer, alhoewel hij tot acrobatische moves in staat is die voor ons stervelingen buiten bereik blijven.





WAYNETECH

Je bent nooit te oud om te leren en ook Batman "groeit" tijdens zijn trektocht door Arkham Asylum. Langzaam neemt je ervaring toe, en als je genoeg tegenstanders hebt uitgeschakeld, kun je een nieuwe "Waynetech skill" openen.
Je kunt nieuwe krachtige combo's openen of jouw armor uitbreiden, maar er zijn ook wat exotischere opties aanwezig, zoals de gloednieuwe move om vijanden van bovenaf te grijpen en bungelend aan een touw achter te laten, of met jouw Batarang meer dan één vijand tegelijk te raken. Door de variatie en de mogelijkheden van de Waynetech upgrades is het iedere keer een feest als je een nieuw level bereikt.





tussen wat wel en niet door de beugel kan. Geheel terecht overigens want Gotham City is een grimmige stad. Een Batman game kan mij niet duister genoeg zijn, en op dit gebied voldoet de game aan al mijn verwachtingen.
Tegelijkertijd is Arkham Asylum als setting ook meteen het perfecte excuus om een sloot aan bekende schurken op te trommelen en op Batman los te laten. Die zitten daar voor een groot gedeelte immers al, en het verhaal hoeft hierdoor geen gekke kronkels te maken om jou aan de lopende band bekende gezichten als boksbal voor te houden.

ACROBATIEK

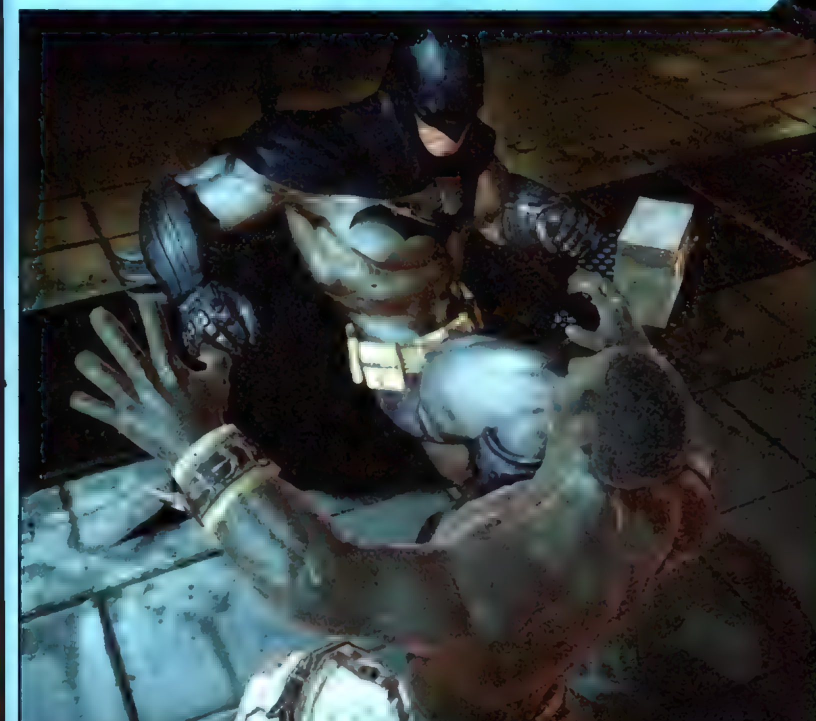
De gameplay en besturing zijn intuïtief en laagdrempelig maar wisten mij door de variatie evengoed bij de les te houden. De combo's zijn simpel om uit te voeren en de counter knop, waarmee je aanvallende vijanden spijt laat hebben van hun keuze, doet zelfs dienst als deze wordt gespamd. Een robbertje vechten zal iedereen dus goed afgaan. Daarnaast kun je jouw Batarang naar objecten en vijanden gooien, en met een grijphaak naar bepaalde punten zwiepen. Als je buiten het gezichtsveld van vijanden bent, kun je naar beneden zweven dankzij jouw cape en zo vijanden met een 'glide kick' uitschakelen.
Ook kun je vijanden besluipen en gebruik maken van stealth moves. Het stilletjes afvoeren of bedwelmen van een schurk om vervolgens weer gehaast de schaduw in de duiken voordat iemand je ziet, is de normale gang van zaken.
Naast het beuken en rondsluipen, moet je soms ook op acrobatische wijze je weg vinden door de omgeving en hier en daar een puzzeltje oplossen. Hierbij komt de 'Detective mode' mooi van pas, een soort van scan modus waar je naar kunt overschakelen voor uitgebreide informatie over objecten en vijanden in jouw gezichtsveld.

SOEPEL EN SOLIDE

Ik kan niet anders zeggen dan dat Arkham Asylum mij aangenaam heeft verrast. De sfeer en het verhaal zijn hoogstaand, evenals de manier waarop deze worden gepresenteerd. En zowel Batman, zijn vijanden, als Arkham Asylum zelf zien er geweldig uit.
En binnen de vaste setting van het duistere gekkenhuis heeft Rocksteady Studios op gepaste wijze afwisseling weten aan te brengen. Terwijl je The Joker op de hielen zit - ik verklap bewust niet zo veel over het verhaal, maar hij is de bad guy die alle chaos begint - leer je elk hoekje van Arkham Asylum kennen. Het oog voor detail is de kers op de taart. Als er bijvoorbeeld tijdens jouw vele worstelingen of een cut-scene iets verandert aan de omgeving of een personage, is dit permanent. Een scheurtje in het pak van Batman is niet opeens enkele minuten later op magische wijze verdwenen.
Ook op het gebied van de gameplay is alles tot in de puntjes verzorgd. De manier waarop Batman tijdens een combo op natuurlijke wijze overstapt op een nieuw slachtoffer als zijn eerste doelwit vroegtijdig het loodje legt, zorgt ervoor dat alles soepel en solide aanvoelt. Rocksteady Studios heeft met Arkham Asylum niet alleen bewezen een ontwikkelaar te zijn om in de gaten te houden, maar eveneens te begrijpen in wat voor een game Batman het best tot zijn recht komt.






Mensen die op de hoogte zijn van Batman's geheime identiteit noemen hem vanwege dit soort smerige overtredingen ook wel Bruce Wayne Rooney.





CONCLUSIE

Dit is hoe je een licentie goed gebruikt! Hopelijk hebben andere ontwikkelaars aantekeningen gemaakt.

STEVEN

SCORE **90**

Batman: Arkham Asylum is een typische verhaalgedreven game. Het draait om de Story mode, ook al kun je naderhand nog rommelen met de Challenge Maps. Gelukkig is Arkham een grote omgeving met zat vijanden om te verslaan, en is de kwaliteit en ervaring van doorploeteren van deze plek memorabel genoeg om het zonder online mode te stellen.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
XBOX 360 / PS3
ROCKSTEADY STUDIOS / EIDOS / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW

16





METROID PRIME TRILOGY

Er verschijnen dit jaar nogal wat remakes van Cube-spellen voor de Wii. Vaak is er in die remakes buiten de besturing maar weinig veranderd, dus vinden we het zonde om er veel aandacht aan te besteden. In het geval van Metroid Prime Trilogy leek die aandacht ons echter meer dan gerechtvaardigd. Jurjen vertelt waarom.

Het is alweer zeven jaar geleden dat de eerste Metroid Prime uitkwam. Toch kan ik me de eerste stappen op dat verlaten ogende ruimtefregat nog als de dag van gisteren herinneren. Dat komt deels door de indruk die het spel op me maakte, maar vooral omdat ik 'm gisteren nog gewoon een keertje gespeeld heb.

"HET OUDE VOELT VERRASSEND FRIS."

Ik moet zeggen, het spel heeft de tand des tijds goed doorstaan. Metroid Prime was zeven jaar geleden goed voor een overweldigende ervaring, en dat geldt vandaag de dag nog steeds. Al is de verrassende schoonheid van nieuwe gebieden en omgevingselementen natuurlijk wat minder verrassend als je de game al eens eerder hebt gespeeld.

STUKJE BETER

Helemaal nieuw in Metroid Prime is de besturing met de Wii-controller, en daar wordt de game ook echt een stukje beter van. Je beweegt Samus met de richtingsstick van de Nunchuk, en moet de Wii-afstandsbediening op het beeld richten om haar armkanon te bewegen. Het voelt natuurlijker, echter, en het werkt ook veel sneller en doeltreffender dan het richten met een tweede pookje. Deze informatie zal voor de Prime-fans overigens niet nieuw zijn, aangezien de Wii-besturing zich in Metroid Prime 3 al had bewezen. Wie het niet gelooft kan het zelf gaan checken, want Metroid Prime 3 staat ook op het schijfje.

En Metroid Prime 2 is eveneens van de partij, inclusief diezelfde fijne besturing.
Anders zou deze uitgave de naam Trilogy natuurlijk niet verdienen!

BOEKJE

Door gewoon alle drie Metroids op een enkel, dual layered schijfje te gooien, maakt Nintendo de losse releases van de remakes van Pikmin 1 en 2 ook meteen weer een beetje goed. Op deze manier ontstaat veel minder de schijn van uitmelkerij, en veel meer de indruk dat ze de fans wat moois wilden geven.
Die indruk wordt versterkt door het feit dat het schijfje vergezeld gaat van een wat dikkere hoes en een boekje met artwork en het verhaal van de trilogie. Nou stelt dat boekje eigenlijk niet zoveel voor, maar het is toch altijd tof als zoiets erbij zit. Leuker nog is het feit dat er zelfs nog een beetje aan de graphics van Prime één en twee is gesleuteld.

POWER UNLIMITED GOLD

SUBTIELE BEWERKINGEN

Verwacht nou niet dat het spel er compleet anders uitziet, want het betreft slechts subtiele bewerkingen. Sommige wat al te grove texturen zijn bijvoorbeeld door materiaal van hogere resolutie vervangen, en die fraaie 'Blooming'-lichteffecten uit deel 3 zijn nu ook in de eerste twee delen gestopt.
Verder zijn de laadtijden op sommige plaatsen verkort, wat betekent dat je in Prime 1 en 2 minder lang voor een deur hoeft te wachten voordat deze opengaat (al duurt het soms nog steeds wel even) en er is een soort achievement-systeem toegevoegd om muziek en artwork vrij te spelen.
Dat was het wel zo'n beetje, wat nieuwigheidjes betreft. Voor de rest is alles bij het oude gebleven. En dat is helemaal niet erg, want dat oude voelt in dit geval verrassend fris.

Alles is driedubbel in deze trilogy. Zo komen er wespen voor met triangels. (MP 2)



Ook het verschroeien van je tegenstanders gaat nu in drie stappen: goed, beter, asbest! (MP 3)



En Samus is inmiddels ook achter de drie-eenheid van de perfecte man gekomen. De ideale man drinkt niet, rookt niet en flirt niet... en oh ja, hij bestaat ook niet. (MP 1)

WAT MAAKT RETRO NOU?

Metroid Prime 3 is eind 2007 verschenen, en we kunnen ons niet voorstellen dat Retro Studios sindsdien alleen maar bezig is geweest hun drie Primes op een enkel schijfje te krijgen. Volgens Reggie werken ze tegenwoordig bij Retro (dat overigens eigendom is van Nintendo) aan iets anders dan Metroid. Wat precies? De toekomst zal het leren. Pijnlijk nieuws is in ieder geval wel dat vorig jaar een belangrijk teamlid van Retro is overleden, kort daarna gevolgd door het vertrek van de drie voornaamste ontwikkelaars.

CONCLUSIE

Als je de originelen al met veel plezier hebt gespeeld, is Metroid Prime Trilogy een mooie kans de serie nog eens door te spelen. En voor wie nog niet bekend is met de Prime-serie is dit dé kans om deze meesterlijke trilogie op de best mogelijke manier te beleven!



JURJEN

SCORE **90**

Met het doorlopen van de drie avonturen ben je wel dertig uur zoet, en dan is daar nog de multiplayer.

Wii
METROID PRIME TRILOGY
RETRO STUDIOS / NINTENDO
1 SPELER (DE DRIE HOOFDSPELLEN) /
2 - 4 SPELERS (MULTIPLAYER)
4 SEPTEMBER 2009

12



BATTLEFIELD HEROES

In deze bittere tijden van inflatie en kredietcrisis geven DICE en EA zomaar een fonkelnieuwe game gratis weg! Alleen al daarom was Jan er als de kippen bij om Battlefield Heroes uitgebreid te testen...

JAN SPEELT VOOR NOP


Agressief volkje hoor! Ze heten niet voor niets schot, en dragen een kil(l)t!

Als je dit leest en je hebt een niet al te bejaarde PC, dan kun je nú naar www.battlefieldheroes.com surfen, een avatar aanmaken, op de PLAY-knop in beeld klikken en boem; je speelt Battlefield Heroes. Helemaal voor niks. Geen addertjes, geen verborgen abonnementskosten, nada. Battlefield Heroes is een gratis multiplayer shooter van dezelfde studio die ons Battlefield 1942, Battlefield 2142, Battlefield Vietnam en Battlefield 2 bracht, alsmede Battlefield 1943 op consoles. Heroes is echter van een totaal andere orde. De naam Battlefield mag dan in de titel zitten, en je moet controlepunten bezetten in maps, maar daar houdt de vergelijking dan ook wel op. Dit is Battlefield voor je moeder, je kleine zusje en je bejaarde overbuurvrouw, en alleen voor jou als je even niet wilt nadenken en gewoon effe lekker wilt knallen, zonder diepgang en tactiek.

> "HET IS WEL HEEL ERG BATTLEFIELD LIGHT GEWORDEN."

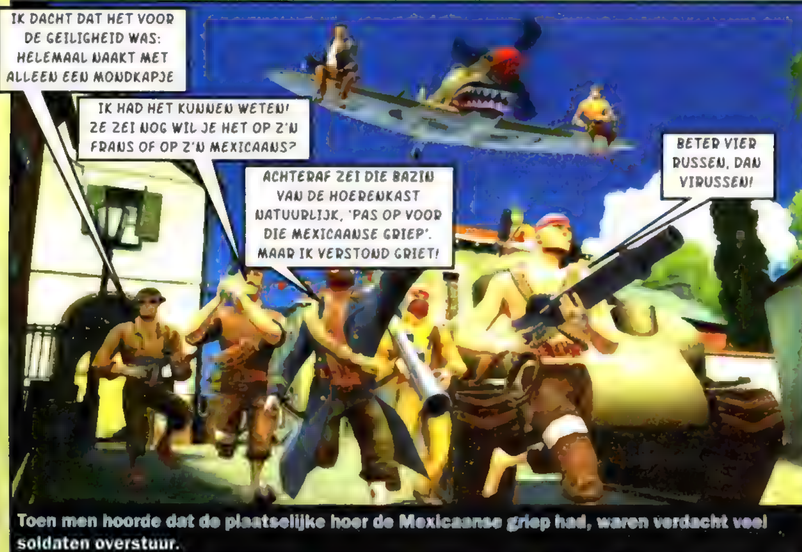
GEK PETJE? LAPPEN!

Wanneer je je alter ego aanmaakt, kun je kiezen tussen de Royal Army of The National Army, overduidelijk gemodelleerd naar de stereotypen van het Britse en Duitse leger. Of je daarna je personage een sik of een snor geeft, een gek hoedje of een Schotse kilt, het maakt allemaal keine flaus aus. Dat is puur uiterlijke opsmuk. Wil je meer hoedjes, kleding en accessoires dan zul je een klein bedrag moeten neertellen (microtransacties) maar voor de reguliere gameplay hoef je dus niet te lappen.


In dorpjes rond de slagvelden werd goed verdiend aan de soldaten. Veel inwoners verhuurden kamers onder het motto Battle & Breakfast.

UPDATES? GRAAG!

Natuurlijk, dit is een gratis game en daarvoor gelden andere criteria. Toch vind ik dat DICE wel iets meer had kunnen doen aan de balans, had het verschil in klassen wel wat groter mogen zijn, dient de schietactie nog wat aangescherpt te worden en zijn meer maps en speelmodi (die laatste twee zijn al aangekondigd zijn) gewenst.
Belangrijk is nu hoe snel en hoe vaak DICE updates beschikbaar stelt. Dat bepaalt uiteindelijk de levensduur en het succes van deze game.



Toen men hoorde dat de plaatselijke hoer de Mexicaanse griep had, waren verdacht veel soldaten overstuur.

Toch vermoed ik dat iedereen uiteindelijk wel eens een keertje een gek petje of flamboyant kledingstukje aanschaft, en dat vinden ze bij DICE en EA natuurlijk helemaal niet erg. De looks van de game zijn sowieso al om te zoenen, maar de te kopen accessoires maken de cartoony Pixar look nog gekker. Helemaal in lijn zijn ook de stemmen en de muziek, het is net alsof je naar een tekenfilm zit te kijken.

TACTIEK? NEE!

Net als in een tekenfilm is ook hier het geweld disproportioneel. Dat wil zeggen, de balans is eigenlijk zoek. In een serieuze multiplayer shooter zou ik me hier kapot aan geërgerd hebben, maar bij Battlefield Heroes haal ik m'n schouders er eigenlijk voor op.
Natuurlijk, het mag en hoort niet, want soms moet je echt je hele magazijn leegknallen op een tegenstander, en het andere moment heb je hem na twee kogels neer, maar ach, iedereen heeft dezelfde handicaps hier.
Ook het verschil in klassen is klein. De Gunner, de Soldier en de Commando hebben stuk voor stuk een eigen stijl en wapensetje, maar echt enorme impact heeft dat allemaal niet. Natuurlijk, de een is wat sneller, en de andere kan wat meer kogels koppen, maar in de hectische strijd maakt het niet heel veel uit.
Wel zorgt het levelen, waarmee je bindende upgrades aan je helden toebedeelt, voor enige diepgang. Je ziet online dan ook meteen wie hier wel en niet gebruik van maakt en zo worden de casual en de (enigszins) ervaren gamers toch nog een beetje gescheiden.
Met momenteel maar vier maps is de variatie niet al te groot en voor diepgang moet je hier niet zijn, maar als iemand een gegeven paard niet al te kritisch in de bek kijkt, ben ik het wel.

CONCLUSIE

[illegible]


JAN

SCORE 70

In de ochtend een half uurtje en in de namiddag nog een klein uurtje, en dat iedere dag. En met de beoogde updates en nieuwe maps kan de frequentie langzaam opgeschroefd worden.

BATTLEFIELD HEROES
PC
DICE / ELECTRONIC ARTS
AANTAL SPELERS: 1 - 16
OUT NOW



THE LEGENDARY STARFY

Dit vierde Starfy-spelletje is het eerste dat ook buiten Japan wordt uitgebracht. Gelukkig is kennis van de voorgangers absoluut geen voorwaarde om van deze geinige platformer te kunnen genieten. Sterker nog, als je wel eens een Kirby-spelletje hebt gespeeld, weet je ook al een beetje wat je van Starfy kunt verwachten. Jurjen legt uit.



Net als de meeste Kirby-avonturen is ook dit Starfy-avontuur een gemakkelijke en vrolijk gekleurde platformer met verschillend gethematiseerde werelden die elk toegang geven tot een handjevol levels, waar de goede zoeker nog eens wat geheime levels aan toe kan voegen.
De meeste hindernissen in het spel (met uitzondering van enkele eindbazen) laten zich vrij eenvoudig passeren, maar doordat de levels nogal ingewikkeld in elkaar steken en alle kanten op scrollen is het - ondanks het gebrek aan uitdaging - best leuk om je weg er doorheen te zoeken.
Er zijn ook geheime gangetjes te vinden, en er valt van alles te verzamelen.

TRANSFORMATIES

De plaatjes op deze pagina maken duidelijk dat de game uiterlijk ook sterk aan Kirby doet denken: zoet, strak en kleurrijk. En jazeker, er zijn ook transformaties mogelijk. Niet zoveel als in Kirby hoor, Starfy moet het met vier transformaties doen. Als hij ver genoeg in zijn avontuur is gevorderd, kan hij veranderen in een vuurspuwende draak, een zeehond die zijn neus in een soort ijszwaard kan veranderen, een zwevende kip met een kraaiaanval en een bommenwerpend spookje.
En ook al zijn er wel meer overeenkomsten met Kirby te noemen, ik wilde het nu maar eens over de verschillen gaan hebben, want Starfy is toch wel wat meer dan een Kirby-kloon.

NATTER EN GEKKER

Allereerst is de gameplay door de vele zwemlevels wat natter en... gekker. Gevarieerder ook, geloof ik. Al is dat natuurlijk een vreemde constatering, als je nagaat wat Kirby middels zijn transformaties allemaal kan doen.
Volgens mij bedoel ik dat Starfy ondanks de overeenkomsten met Kirby toch echt een heel eigen spelgevoel met zich meebrengt.
Gaandeweg het avontuur komt een hele waslijst aan moves beschikbaar, en je hoeft niet te transformeren om ze waar je maar wilt te kunnen gebruiken. Zo kun je turbozwemmen, zweven, surfjumpen en als een starpedo door 't beeld razen. En dit doe je in omgevingen die net even wat meer tot de verbeelding spreken dan die uit het gemiddelde Kirby-avontuur.

(door: GamePower)
Volgens astrologen zie je heel vaak het sterrenbeeld vissen.

VAN WORTEL TOT KRUIN

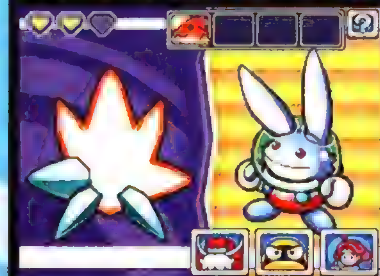
Natuurlijk kom je ook in dit platformavontuur weer terecht in een lavaland en een ijswereld, maar daartegenover staat dan weer zoiets als een groenblauw sprookjesbos waarin je op de maat van een 'Boer wat zegt u van mijn kippen'-achtige melodie met je gele sterretje van eikel naar eikel springt (excuses, maar ik heb het ook niet bedacht), om vervolgens via grote vallende luchtbellen naar de bovenkant van een reuzenboom te zwemmen. Genieten van wortel tot kruin, geloof mij maar.
Het avontuur van Starfy is ook nog eens een stuk groter dan de spelletjes van Kirby, je bent zeker wel tien uur bezig om 'm helemaal uit te spelen (inclusief wat backtracken), en daarna valt er nog van alles te ontdekken, te voltooien en te verzamelen.
Ik weet het, ik weet het, er ligt ook een nieuwe Kirby in de winkel, maar ik zou voor Starfy gaan!



(door: Guitarherozero)
Is die op 't onderste scherm een Beem-ster kaas of is hier meer aan de hand?




(door: Littedemon)
Dat zei ze ook in bed toen ik die fles Whiskey op had en bezig was haar te berijden.



(door: DaVooDooMan)
Starfy on ice.



CONCLUSIE

Als liefhebber van licht verteerbare, kleurrijke platformers mag je deze Starfy echt niet missen. Het is allemaal net wat anders dan in Kirby, maar zeker niet minder leuk. Een schitterend debuut van Starfy in Europa. Dat er nog maar vele games mogen volgen!

JURJEN

SCORE **80**

Het spel nodigt enorm uit om alle schatten en shit te verzamelen. Als je voor dat soort uitdagingen gevoelig bent, moet je voor dit spel toch wel op vijftien uur speeltijd rekenen.

THE LEGENDARY STARFY
DS
TOSE / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3



SAMENWERKEN

Ben je in je eentje een avontuur begonnen en komt er een vriend op bezoek? Geen nood, via draadloze communicatie kan die zo in je avontuur springen met het roze zusje van Starfy, Starly genaamd, om samenwerkend verder te spelen. Met Starly kun je ook door die krappe ruimtes kruipen waar je met Starfy niet doorheen past. En dan is daar nog een handjevol minigames dat je met maximaal vier spelers kunt proberen.

"ER IS OOK EEN NIEUWE KIRBY UIT. MAAR IK ZOU VOOR STARFY GAAN!"





SUPERSTARS V8 RACING

Af en toe overkomt het je: een onbekend spelletje waarvan je vrijwel zeker weet dat het schijt is, blijkt alleraardigst te zijn. Vergissen is menselijk, dat geldt zelfs voor JJ.

JJ SPEELT EEN LEKKER TUSSENDOORTJE



Wie kort dat nou zo af: "Auto Spri nt"?
Da's bijna net zo stom als "hoof drol".



Zeg nu zelf; wie had er ooit gehoord van Superstars V8 Racing? Ik herinnerde mij die raceklasse vaag, ken de auto's en sommige circuits van dit Zuid-Europese feestje, maar dat de makers van Superbike World Championship hier een spelletje van hadden gebakken, verbaasde mij zeer.
En dus duwde ik het schijfje zonder al te veel verwachtingen in mijn 360 om vervolgens prettig verrast te worden.

WHO CARES

Verrast werd ik niet zozeer door de graphics; die zijn oké met prima wagens en goede tracks, maar kennen niet de opsmuk die je bij de top wel aantreft, zoals super glimmende polygonenbakken, lekkere stof- en watereffecten, schademodellen, geanimeerd publiek, etc. Ook van de mogelijkheden zul je niet wild worden: Quick Race, Raceweekend, Championship, een aantal pittige Superstar Challenges plus een multiplayer mode, en dan ben je er wel.

"EEN MOOIE OVERBRUGGING TOT DE ECHTE KLAPPERS KOMEN."

Ook de raceklasse zelf zal de Nederlander niet gillend naar de winkels doen stormen. Zoals ik al eerder zei: Superstars V8, who cares...

LEKKER RACEWERK

Maar waarom dan toch een dikke zeven? Omdat SV8R lekker racewerk biedt. Racen zoals je dat als simulatiefan met een console wilt hebben. Niet achterlijk moeilijk, want dan loop je vast met je controller, maar wel zodanig pittig dat je echt de ideale racelijn moet zoeken om te kunnen winnen... Zodanig in elkaar gezet dat als je de boel afsnijdt en ramt je strafseconden krijgt... Zodanig gemaakt dat de A.I. weliswaar een beetje tam rijdt maar wel zichtbaar van zijn lijn afwijkt als jij eerder de bocht insnijdt... Zo geproduceerd dat de A.I. ook fouten maakt en jij hetzelfde zult doen aangezien een seconde te laat remmen ook meteen een enkeltje grindbak betekent (als je in de hogere moeilijkheidsgraad zit)... En zo gefixt dat je de auto voorafgaand aan de race lekker kunt instellen, bijvoorbeeld aan de hand van telemetrie van eerdere ronden.



Een vriend van mij en z'n gezin kwamen met hun Audi Quattro aan de Italiaanse grens. Zei een gast van de douane: u mag niet door: quattro betekent vier en u zit er met z'n vijven in! Uiteindelijk werd het bijna ruzie en vroeg mijn vriend om de chef. Zegt die doaune-gast: 'Nee, die is druk bezig met twee personen in een Fiat Uno...

ONBEKEND MAAKT ONBEMIND

Ik weet zeker dat meerdere journo's deze game een lager cijfer gaan geven dan ik doe, maar ik durf te stellen dat dit vooral veroorzaakt wordt door de onbekende titel. Het is niet cool om zo'n 'vage' titel goed te vinden. Maar ik heb sinds GRID niet meer zoveel plezier gehad met een racegame.
SV8R mag dan beperkt zijn, grafisch niet overweldigend en de A.I. soms wat weinig agressief; het biedt je wel volop uitdagende races. Vooral omdat je alleen wint als je echt probeert te racen, en volgens mij draait het daar toch om. Niet om de naam of de glitter en glamour.
En dat alles krijg je ook nog eens tegen een lagere prijs dan normaal. Lijkt me toch een mooie overbrugging tot de echte klappers komen.

SUPER...WAT...?

Omdat niet iedereen deze raceklasse kent, een korte uitleg.
Superstars V8 Racing is de officiële game van het European Superstars Championship. Dat klinkt heel Europees, maar het betreft eigenlijk een touring car kampioenschap dat vrijwel helemaal in Zuid-Europa verreden wordt (+ een race in Zuid-Afrika) en waarin bekende merken als Mercedes, BMW, Jaguar, Chrysler, Chevrolet en Audi de startgrid vormen.
De reden dat de boel niet echt groot is bij ons, komt vooral omdat de WTTC en de DTM hier een stuk meer te zien zijn op TV.

CONCLUSIE

Superstars V8 Racing is een prima zoethoudertje tot de echte big boys de circuits in vuur en vlam zullen zetten.



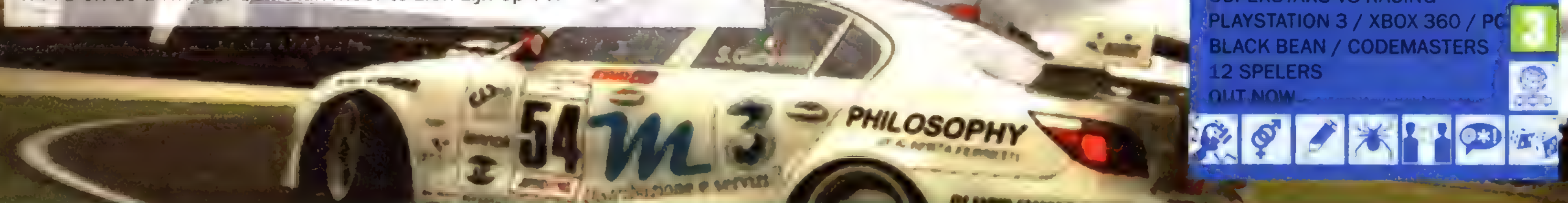
JJ

SCORE 74

Met tien circuits en een rits Challenges is de game aan de korte kant. Maar daar is de prijs dan ook naar.

SUPERSTARS V8 RACING
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
BLACK BEAN / CODEMASTERS
12 SPELERS
OUT NOW





THE CONDUIT

JURJEN MIST IETS

The Conduit is een mooi spel om herinneringen aan de goeie ouwe tijd mee op te halen. Tijdens het spelen moest Jurjen bijvoorbeeld vaak denken aan games als GoldenEye, Perfect Dark, Halo, Half-Life en Metroid Prime...

GoldenEye, Perfect Dark, Halo, Half-Life en Metroid Prime zijn allemaal bijzonder goede spellen, en de makers van The Conduit hebben zo'n beetje alles wat die spellen zo goed maakte nauwkeurig bestudeerd en waar mogelijk in hun eigen spel gebruikt. Tel daarbij de uitstekend werkende besturing (zonder meer de beste en snelste FPS-besturing ooit in een consolegame), en op papier is dan toch wel de ultieme First-Person Shooter ontstaan.
Hoe komt het dan toch dat het spelen ervan bij mij zoveel weerzin opwekte?

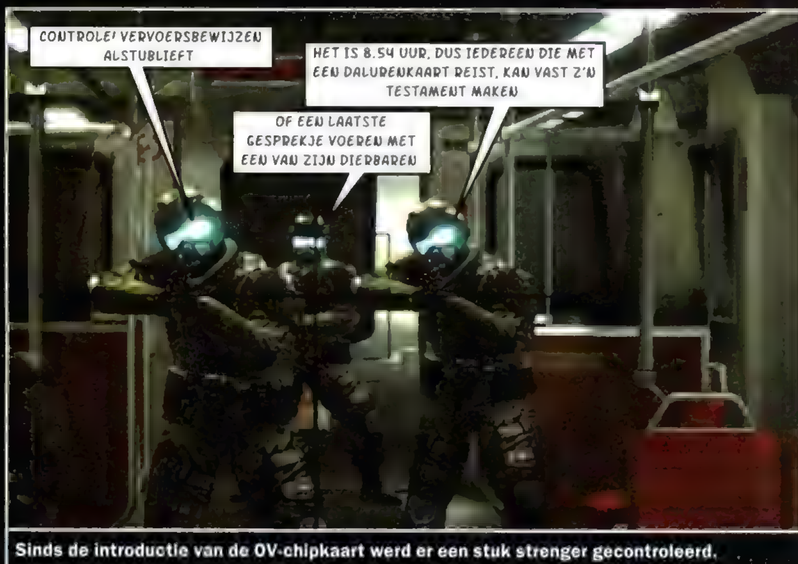
KUNSTJES

Vermoedelijk komt het doordat het spel geen ziel heeft. Het is allemaal techniek, techniek, techniek. Kunstjes. Clichés.
Het is alsof ik een cd heb opgezet van de zoveelste band uit Engeland die net als The Beatles klinkt. Ik kan misschien waardering opbrengen voor de manier waarop ze die tijdloos sterke muziek nabootsen, maar het blijft een kunstje, en daarom gaat zo'n cd bij mij altijd heel snel uit.
Ik heb een oom die heel goed André van Duin na kan doen, daar vind ik ook niets aan.
En dan dat verhaal. Het gaat over een geheim genootschap dat achter de schermen de wereldpolitiek bepaalt, blablabla. Het is het soort verhaal dat de eerste keer dat je het hoorde nog interessant was, maar tegenwoordig alleen nog maar waarde heeft in het hoofd van sommige argwanende zielenpoten.



Ik heb een vriend die heet Rob en is bij de marine. We noemen 'm zeerob.
Ik heb een vriend die heet Rob en die neukt alles wat los en vast zit. We noemen 'm d'rob.
Ik heb een vriend die heet Rob en is fan van Frans Bauer. Die noemen we smakeloze sufkut.

> "IK HEB EEN OOM DIE HEEL GOED ANDRÉ VAN DUIN NA KAN DOEN, DAAR VIND IK OOK NIETS AAN."



Sinds de introductie van de OV-chipkaart werd er een stuk strenger gecontroleerd.



Zelfs z'n gulp is agressief.

GEEN GEVOEL

Bij ontwikkelaar High Voltage krijg ik altijd het gevoel dat het een clubje technisch begaafde Nintendo-fans betreft die ook wel even wat stoere spellen voor de Wii zullen maken.
Ze vergeten dat voor een goede Nintendo-game een zekere inspiratie is vereist. Een bijzonder thema wat je tot uitdrukking wilt brengen, een uniek gevoel wat je de speler wilt bezorgen door hem in een nooit eerder beleefde situatie te plaatsen. Naar dat soort dingen is het lang zoeken in The Conduit.
Misschien ben ik te streng, want als je gewoon de zoveelste shooter wilt spelen is The Conduit een prima spel, vermoed ik. Maar verwacht niet dat bijzondere gevoel wat je eerste stappen in games als Halo, GoldenEye, Perfect Dark, Half-Life en Metroid Prime je gaf.
Verwacht helemaal geen gevoel, dan zit je wel goed met The Conduit.

WAUW, WAT WERKT DIE BESTURING GOED!

Vanaf je eerste stappen in The Conduit doet de besturing precies wat je wilt. Het bewegen en richten werkt zo snel, soepel en intuïtief dat het moeilijk is om na het spelen van The Conduit terug te gaan naar consoleshooters met de oude, wat mij betreft achterhaalde, besturing met twee pookjes.
Natuurlijk is het niet The Conduit maar Metroid Prime 3 die voor het eerst aantoonde dat de Wii-controller deze generatie de beste controller voor first-person shooters is. Maar The Conduit onderstreept dit feit nog eens door de zeer ruime mogelijkheden om de gevoeligheid van je bewegingen en aanwijzer te bepalen.
Zet bij de controlleropties alle metertjes maar eens op 100, dan krijg je een besturing die qua snelheid en nauwkeurigheid die van de PC-combi muis & toetsenbord evenaart, zo niet overtreft.
Het enige wat wij als Wii-bezitters nu nog nodig hebben, is een goede first-person shooter.

MULTIPLAYER

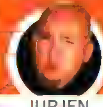
Multiplayer-schietfestijnen kunnen mij nooit lang boeien, maar als jouw gamershart wel sneller gaat kloppen van de zoveelste Deathmatch mag je wat mij betreft 40 punten bij het cijfer optellen. De multiplayer-stand van The Conduit steekt namelijk uitstekend in elkaar, en omdat je in dat speltype de ervaring min of meer 'met z'n allen' maakt, heb je verder weinig last van het gebrek aan inspiratie bij de ontwikkelaar.





CONCLUSIE

Technisch beschouwd is dit een goed gelukt product, dus als je games koopt om de technische kwaliteiten van een product te bewonderen dan doe je hiermee een prima aanschaf. Speel je echter games om unieke en bijzondere dingen te beleven: blijf hier dan verre van!



JURJEN

SCORE **45**

Je knalt je in acht uur een weg door de singleplayer, vervolgens kun je tot het eind der tijden de multiplayer online gaan spelen.

THE CONDUIT
Wii
HIGH VOLTAGE SOFTWARE / SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

16



TALES OF MONKEY ISLAND EPISODE ONE

De wonderen zijn de wereld nog niet uit: een nieuw Monkey Island adventure is alive & kicking! Naar bekend Telltale concept zal Tales of Monkey Island in maandelijkse episodes verschijnen. Jan neemt de aftrap.

Telltale Games is lekker aan de weg aan het timmeren. Na eerst al Sam & Max nieuw leven in te hebben geblazen, komt het bedrijf - dat niet geheel toevallig is opgericht door ex-LucasArts medewerkers - nu met nieuwe avonturen rond de kluntige piraat Guybrush Threepwood.



Net als bij seizoen 1 en 2 van Sam & Max, komt iedere maand een nieuwe episode uit van Tales of Monkey Island.
De eerste episode zet de serie meteen weer op de kaart, al was het maar door de titel: Launch of the Screaming Narwhal. In totaal zullen er vijf episoden verschijnen die een doorlopend verhaal vertellen en bij elkaar ongeveer een dikke vijftien uur humorvolle, sfeervolle en liefdevolle adventure gameplay opleveren.

AANLANDIGE WIND

Een nieuwe Monkey Island zonder geestpiraat LeChuck die Guybrush's liefje Elaine kidnapt, is geen Monkey Island en in de proloog van Tales Of is het dan ook meteen raak.
Het gevolg is dat Guybrush met een vervloekte Voodoo hand achterblijft, zijn schip ontploft en aanspoelt op Flotsam Island. Het eiland kent enkel aanlandige wind dus niemand komt er ooit nog van af.
Je begrijpt: het is aan Guybrush om hier een oplossing voor te vinden. Dat doe je uiteraard via een enorme omweg waarbij de [illegible] puzzels, de prachtige art uit duizenden herkenbare muziek (PLUIM!), komische cast maar vooral Guybrush zelf je voortdurend van een grijns voorzien.

HUMOR ALS VANOUDS

Eerlijk is eerlijk; niet alle personages komen helemaal lekker uit de verf. De bijrollen lijken wat minder aandacht te hebben gehad dan de bekende hoofdrolspelers LeChuck, Voodoo Lady, Elaine en Guybrush, want sommige sidekicks en piraten missen het niveau van uitwerking en gelaagdheid die de personages uit de vorige drie delen wel kenden.
Voor de rest valt er weinig op deze eerste hernieuwde kennismaking aan te merken. De humor is weer als vanouds, de puzzels zijn vernuftig en grappig, en Guybrush (mede dankzij de vertrouwde voice-actor) steelt de show.
Terwijl ik dit schrijf valt een traantje van geluk op m'n toetsenbord.

CONCLUSIE

Monkey Island is terug en heeft mijn hart opnieuw veroverd. [illegible]



JAN

SCORE **80**

Ongeveer vier uur ouderwets genieten van de bekende Monkey Island magie.

TALES OF MONKEY ISLAND – EPISODE ONE
PC / Wii / XBOX 360
TELLTALE GAMES / LUCASARTS
AANTAL SPELERS: 1 (HELE BLIJE)
OUT NOW

WIPEOUT HD FURY

POWER UNLIMITED GOLD

Wanneer Jeroen de naam WipEout hoort, denkt ie dus niet aan dat hele slechte tv-programma maar aan de racegame der racegames. Snelle futuristische raceshit zoals hij het zelf graag noemt. En laat er voor zijn favoriet nu net een vette update uitgekomen zijn!

WipEout HD Fury is een extra mode die je voor een slordige 10 Euro binnentrekt, en die je WipEout HD game aanzienlijk uitbreidt.
Niet alleen krijg je een aantal nieuwe teams (Icarus, anyone) nieuwe skins en iets betere attributen voor bestaande voertuigen; je krijgt ook nog eens een zooitje nieuwe tracks cadeau! En alsof dat nog niet genoeg is, gooien de mensen van Studio Liverpool er eveneens een drietal nieuwe modes bij.

MODES

Naast de standaardonderdelen Races, Zone, Speedlap en Timetrial kun je nu ook kiezen om Eliminator, Zone Battle en Detonator op te starten.



Zone Battle is in feite niets meer dan Zone, alleen dan met alle tegenstanders op de baan. Doel is om zo snel mogelijk het beoogde aantal zones te halen. Het is een beetje risky, want je snelheid opvoeren door zo rap mogelijk over de pads te vliegen, betekent natuurlijk ook dat je risico's neemt, want hoe sneller je gaat hoe makkelijker je de kanten in vliegt en dus schade oploopt met alle gevolgen van dien.
Detonator lijkt ook op een soort Zone, waarbij je mijnen en bommen die op de baan liggen kapot moet zien te knallen. Je vliegt in een nieuw schip over het parcours waarbij je de bommen en mijnen dus onder vuur neemt. Ook kun je een allesvernietigende schokgolf loslaten die een hele trits mijntjes in één keer tot ontploffing brengt.
In Eliminator (een van mijn favoriete modes) draait het niet langer om het racen maar gaat 't erom dat je elkaar vernietigt. Het toffe hieraan is, dat je met een druk op de L1 knop kunt omdraaien en tegen het 'verkeer' in kunt gaan en al je wapens in kunt zetten. Je bent dus niet langer afhankelijk van bommen en mijnen wanneer je op kop ligt. Je kunt gewoon omdraaien en die aardschok loslaten op nietsvermoedende tegenstanders.

KOOPIE

WipEout HD Fury heeft genoeg in zich om de waarschijnlijk wat weggeëbde belangstelling voor WipEout opnieuw aan te wakkeren. Sterker nog, ik ben weer helemaal hooked alleen zet ik wel effe wat metal op als ik aan het racen ben, want die muziektracks kwamen me op een gegeven moment danig mijn strot uit.

CONCLUSIE

[illegible]



JEROEN

SCORE **90**

Dat wordt weer nachten doorhalen.

WIPEOUT HD FURY
PS3
STUDIO LIVERPOOL / SCEB
1 - 8 SPELERS
OUT NOW (PSN 9,99 EURO)

STREET FIGHTER IV

POWER UNLIMITED GOLD

Het is mooi dat Japanse ontwikkelaars de PC niet vergeten. Capcom heeft wat dat betreft een goede naam, en met name Steven kan dat zeer waarderen. Zeker nu ook zijn lievelingetje Street Fighter IV aan de beurt is.

Ik heb het helemaal ontdekt hoor. Als een vette typische multiplatform console game ook de PC bezoekt, weet ik wel waarop ik 'm speel. Als je een beetje leuke PC hebt, en een dergelijk systeem hoeft echt geen duizenden euro's te kosten, dan ziet de game in kwestie er allereerst beter uit. De 22 en 24 inch monitoren zijn tegenwoordig redelijk standaard geworden, en die blazen meestal de resolutie van PS3 en 360 games weg. Ik speel in ieder geval al geruime tijd lekker op 1200p op mijn PC. De grafische superioriteit is ook een van de redenen dat Street Fighter IV op PC zo vet is. Allereerst kun je met de meest recente generatie videokaarten sowieso alle settings op de hoogste resolutie alsnog op high zetten (16x AA... lekker hoor). Daarnaast zijn voor de PC-versie drie speciale shader modes toegevoegd: Ink, Watercolor en Posterization, waardoor de 360 en PS3-varianten compleet omvergeblazen worden.



RAPPER

De belangrijkste reden om console games op de console te spelen is natuurlijk altijd de controller geweest. Een muis en toetsenbord en vechtspellen gaan nu eenmaal niet hand in hand. Dan is het goed om te weten dat Vista en Windows 7 gewoon USB controllers ondersteunen, en Games For Windows titels zijn standaard voorzien van de juiste instelling. Ik heb onlangs Prototype op de PC gespeeld, en zo gauw je een controller in de PC steekt, zijn de juiste instellingen geladen. Hetzelfde geldt voor Street Fighter IV. Mooi is helemaal dat je zowel arcadesticks van de PS3 en 360 kan gebruiken, waardoor er al werd gesuggereerd de PC-versie de standaard op toernooien te maken. Ook vermoedde men dat de arcade-versie, die op PC hardware draait, sneller is dan de console-versies. En dat zou best eens kunnen, want op de PC voelt de actie nèt een tandje rapper aan. Toegegeven, de PC is duurder dan een console, en piraterij is een probleem, maar zolang traditionele console games op de PC nog net iets beter tot hun recht komen, is het platform allerminst dood.

CONCLUSIE

Of de community op de PC gaat leven moet nog blijken, maar technisch gezien geniet deze versie van Street Fighter IV absoluut mijn voorkeur.

STEVEN — SCORE 95

Street Fighter IV houdt je heeeeeel lang van de straat.

STREET FIGHTER IV
PC
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16

WII / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PLAYSTATION 2 / PSP
>>> GESPEELD OP: WII

TIGER WOODS PGA TOUR 10

Sportief is Jeroen absoluut, en een zeker balgevoel kan hem ook niet ontzegd worden, maar dat betekent natuurlijk niet automatisch dat hij ook een meester is in de digitale golfsport. Of zou de natuurlijk aanvoelende besturing van de Wii-versie hem daar een handje bij helpen?

De introductie van de Wii Motion-Plus heeft duidelijk gevolgen voor het spelen van de nieuwe Tiger Woods, dat is een ding dat zeker is. Nu ben ik toevallig een enorme kanjer als het aankomt op digitaal golfen. Iedereen die mij uitdaagt voor een 18 hole match zal uiteindelijk in het zand van een bunker moeten bijten, maar met zo'n Wii remote in mijn klauwen is het toch wel een andere ervaring. Helemaal wanneer er een Wii MotionPlus accessoire aangekoppeld zit. Met dit extra stukje hardware (sneer: waardoor de Wii nu wél werkt!) is het golfen nauwelijks meer te vergelijken met het spelletje dat je met een standaard controller speelt. Het is beslist een stuk realistischer en dus moeilijker.


Misschien denk je dat golfers altijd op hun klokje kijken, maar meestal is het een kompas.

KUNSTGEBIT UIT

Moeilijker, maar ook leuker. Golfen op de Wii is een stuk plezieriger dan op al die andere 'ik-hang-als-een-dooie-zoutzak-op-de-bank' consoles. Helemaal met de Wii MotionPlus erbij heb je gewoon net dat beetje meer controle over de plek waar je de bal heen mept. En het is niet alleen de achterzwaai die dat bepaalt maar ook de doorzwaai. Ook in deze nieuwe Tiger game is het mogelijk om naast een potje multiplayer of het uitbouwen van een carrière, online je skills te meten met andere golfers, dus dat verlengt de levensduur van de game aanzienlijk. Dat de game voor zo'n beetje iedereen geschikt is, blijkt bijvoorbeeld uit de 'all play' mogelijkheid die het golfen wel heel gemakkelijk maakt. Zelfs je oma zou in deze mode een hole in one kunnen meppen met haar kunstgebit uit! Met andere woorden: deze jongen is om en heeft zijn Wii weer eens aangezwengeld. Voor de mensen die de tel bijhouden? Dat is de tweede keer dit jaar. Nintendo gaat de goede kant uit!

CONCLUSIE

Tiger Woods zorgt ervoor dat ik die Wii MotionPlus helemaal omarmd heb. En Tiger Woods rockt natuurlijk ook de pan uit.

JEROEN — SCORE 85

Dit speel je tot de batterijen van je remote helemaal leeg zijn.

TIGER WOODS PGA TOUR 10
Wii / PS3 / XBOX 360 / PS2
EA SPORTS / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3

ROLANDO 2
THE QUEST FOR THE GOLDEN ORCHID



Nu zelfs al onze onderbetaalde stagiaires een iPhone hebben, ontkomen we er niet aan om de games op dat telefoontje eens wat meer aandacht te geven in de PU. Jeroen ging winkelen in de Appstore en werd helemaal blij van Rolando 2.

Natuurlijk speelde ik het eerste deel van Rolando al; dat was namelijk in het begin van het hele Appstore gebeuren zo'n beetje de beste game die er voorradig was.

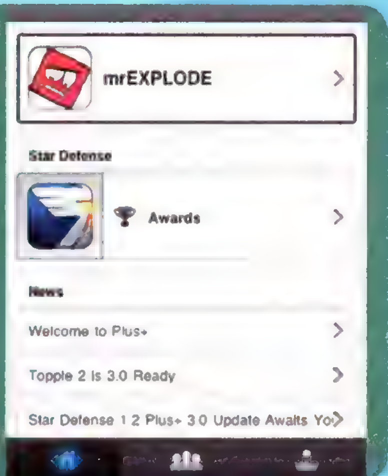
Momenteel verschijnt er echter zo ontzettend veel in Apple's digitale winkeltje dat je goed moet uitkijken wat je precies naar binnen hengelt. Gelukkig heeft men een systeem bedacht waarbij gebruikers scores geven aan de games en andere Apps, en dat geeft al een aardige indicatie... en anders lees je natuurlijk gewoon de PU!





PLUS+

PSN heeft Trophies en Xbox Live heeft Achievements; maar de spellen van Ngmoco hebben Plus+, een soort account waaraan de scores en achievements van Ngcomo spellen worden opgehangen. Zo kun je dus zien hoe je er voor staat in Rolando 2 (en andere Ngmoco spellen), maar ook je scores per level worden meegenomen en in een online highscore systeem gezet. Kun je mooi checken hoe je het er vanaf brengt ten opzichte van al die andere Rolando-spelers op deze wereld.





2,5D

Net als zijn voorganger speel je dit vervolg door je iPhone/iPod te kantelen waardoor de Rolando's aan het rollen slaan. Je vingers gebruik je alleen om even de omgeving te verkennen of om wat platformen te bedienen. Want ook dit tweede deel bestaat voor een belangrijk deel uit platformelementen en gesloten deuren die geopend moeten worden door Rolando's op knopjes te laten staan. Het principe van het spel blijft het rollen van je Rolando's van de ene naar de andere kant van een level, alleen ziet het er in dit tweede deel net effe wat beter uit allemaal. Dat vertaalt zich voornamelijk in een "2.5D" look: de camera beweegt op zo'n manier dat je de illusie krijgt in een 3D wereld te rollebollen, terwijl je in werkelijkheid gewoon in een 2D wereld bezig bent. Het resultaat ziet er echter verbluffend goed uit.

NIEUW

Gelukkig zijn er ook in de gameplay van Rolando 2 wat kleine aanpassingen doorgevoerd die de game een prettige boost geven. Wat te denken van mijnkarretjes die de vaart er lekker inhouden, of peper etende Rolando's die opstijgen wanneer ze te veel korreltjes gegeten hebben met alle controleproblemen van dien.

Het zijn geen wereldschokkende veranderingen maar het zorgt er wel voor dat Rolando 2 evolueert, en dat is wat je mag verwachten van een goed vervolg.

Verder zijn er nu in de levels gouden beeldjes verstopt die, wanneer je ze verzameld hebt, je de mogelijkheid geven om levels over te slaan. Da's handig maar de echte gamer wil natuurlijk álle levels gespeeld hebben en daarbij ook nog eens een aantal super scores neerzetten.

HIGHSCORE

Hoge scores neerzetten doe je deze keer niet alleen door zo snel mogelijk door een level te rollen, maar ook nog eens door alle diamanten te pakken en (uiteraard) het juiste aantal Rolando's te redden. En dat wil je, want met hoge scores kun je al je vrienden die Rolando 2 eveneens spelen, mooi de ogen uitsteken (zie kader).

Rolando 2 vindt natuurlijk niet opnieuw het wiel uit, maar het team van Hand Circus weet absoluut een super verslavend spelletje neer te zetten.

"EEN SUPER VERSLAVEND SPELLETJE."

CONCLUSIE

Dit tweede deel is verplichte kost voor iedere iPhone/iPod Touch bezitter. Punt!

JEROEN

SCORE **90**

Een uurtje of tien heb je wel nodig om alle highscores te pakken.

ROLANDO 2: THE QUEST FOR THE GOLDEN ORCHID
IPHONE / IPOD TOUCH
HAND CIRCUS / NGMOCO
1 SPELER
OUT NOW

3

KING OF FIGHTERS XII

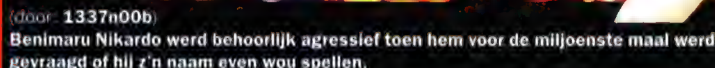
STEVEN GAAT WEER OLD SCHOOL

Is de wereld klaar om King of Fighters te omarmen? De vele voorgaande delen worden natuurlijk al jaren grijs gespeeld maar het zou SNK Playmore niet slecht uitkomen als dit twaalfde deel wordt meegezogen in het kielzog van Street Fighter IV. Lound 1, Leady... Go, Steven?

King of Fighters XII is de eerste fightinggame die ik sinds de release van Street Fighter IV onder mijn neus krijg, en dat heeft zo zijn voor- en nadelen.
Het voordeel is dat ik meer dan ooit tevoren, in de mood ben voor een stevig potje virtueel beuken.
Het nadeel is dat ik nog steeds Street Fighter IV met zoveel plezier speel dat een game wel van zeer goeden huize moet komen wil het aanspraak kunnen maken op enige speeltijd.

BASISAANVALLEN

Nu is King of Fighters natuurlijk niet de minste franchise. En de keuze om niet alleen 2D gameplay trouw te blijven, zoals Street Fighter IV dat ook doet, maar tevens grafisch die goeie ouwe sprites te gebruiken, is tegenwoordig verantwoord.
Vroeger mocht je me echt een partijdige Street Fighter fanboy noemen, maar inmiddels kan ik objectief naar games kijken (laten we het hopen, anders zit ik hier mooi op de verkeerde plek). Evengoed moet ik concluderen dat King of Fighters XII de nodige gebreken kent en daardoor opnieuw in de niche belandt waar de serie al jaren vertoeft.
Aan de gameplay ligt het niet. Veel vechtspellen baseren de actie op vier basisaanvallen die op verscheidene manieren gecombineerd kunnen worden, zo ook dit twaalfde deel uit de KoF-serie. Je hebt lichte en zware stoten en trappen, die met het invoeren van richtingen of cirkelbewegingen gecombineerd kunnen worden voor speciale aanvallen. Je hebt Super Special Moves en met behulp van Critical Counters kun je hard terugkomen in een gevecht dankzij unblockable tegenaanvallen. De matches draaien om 1v1 en 3v3 geweld.



(door: **1337n00b**)
Benimaru Nikardo werd behoorlijk agressief toen hem voor de miljoenste maal werd gevraagd of hij z'n naam even wou spellen.



(door: **La Marree Noire**)
Dat krijg je als je tenenkaas te lang in de zon laat liggen.

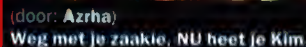
"HET WINNEN VAN NIEUWE ZIELTJES ZIE IK NIET GEBEUREN."

RAMMELEND

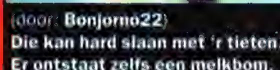
Tot dusver is er niets mis met King of Fighters XII. De actie is leuk maar nieuwkomers moeten beseffen dat dit echt een old school aangelegenheid is, en de gameplay in tegenstelling tot Street Fighter IV redelijk stil is blijven staan. Dat zal oudgedienden niet slecht uitkomen maar het winnen van nieuwe zieltjes zie ik niet zo snel gebeuren.
Ik ben al helemaal terughoudend omdat de review code aan alle kanten ram melde op technisch gebied. Als je tijdens een match op pauze drukt, duurt het enkele seconden voordat je toegang krijgt tot het menu. Maar de echte killer is de irritante laadtijd tussen iedere ronde. Hoe dit er in is geslopen, is gezien de stijl van de game echt onbegrijpelijk, en het zou er weleens toe kunnen leiden dat met name nieuwkomers al snel zullen afhaken.

VAGE GASTEN

Games gebouwd met 2D sprites kunnen wel degelijk visueel [illegible] nemen. Ik ben nog regelmatig onder de indruk van deze 'ouderwetse' grafische stijl.
Voor King of Fighters XII zijn alle personages opnieuw [illegible], en [illegible] met de hand is [illegible], is het [illegible] tot twintig [illegible]. [illegible] is de moeite die SNK Playmore heeft genomen om [illegible] op te poetsen [illegible] zichtbaar. De animaties zijn geweldig maar alle charactermodels [illegible]. De achtergronden gebruiken ook wat 3D elementen en speciale effecten, waardoor de vage [illegible] van de charactermodels des te meer opvalt.



(door: **Azrha**)
Weg met je zaakie, NU heet je Kim.



(door: **Bonjorno22**)
Die kan hard slaan met 'r tieten. Er ontstaat zelfs een melkbom.

CONCLUSIE

De gameplay van KoF XII verrast niet maar stelt ook niet teleur. De [illegible] laadtijden en [illegible] van de characters zijn de game echter aan te rekenen.



STEVEN
SCORE **72**

[illegible] Arcade mode [illegible] Survival mode [illegible]. Gelukkig kun je naast de klassieke Two Player mode ook gebruik maken van Live en PSN om andere spelers online [illegible] King of Fighters XII.

KING OF FIGHTERS XII
XBOX 360 / PS3
SNK PLAYMORE / IGNITION ENTERTAINMENT/GAMEWORLD
1 - 2 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW
16

PU REDACTIE MOET KIEZEN

DE ÜBERGAMES KO

De game-industrie is duidelijk hardleers. Overspoelden ze ons eind vorig jaar al met belachelijk veel vette games, dit jaar doen ze het nog eens dunnetjes over. En dus moeten jullie straks weer keuzes maken die je helemaal niet wílt maken.
PU-baas Niels besloot de redactie eens te laten voelen wat jullie op dergelijke momenten doormaken en zadelde hen op met een paar onmogelijke keuzes.

MAG HET OOK EEN MEGABITJE MEER ZIJN...

Forza Motorsport 3, Halo 3: ODST, Assassin's Creed II, Call of Duty: Modern Warfare 2, WET, Operation Flashpoint: Dragon Rising, FIFA 10, Pro Evolution Soccer 2010, Need for Speed Shift, Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes, Dirt 2, RUSE, Brutal Legend, Borderlands, Alpha Protocol, DJ Hero, GTA: The Ballad of Gay Tony, Dragon Ball: Raging Blast, [illegible] Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues, SAW, NBA 2K10, Dragon Age, WWE Smackdown vs RAW 2010, Uncharted 2 Among Thieves, Edge of Twilight, Buzz! Quiz World, [illegible] Forever, Dragon Age, Championship manager 2010, Aion, Left 4 Dead 2, StarCraft II, Wolfenstein, Rock Band 2, Dead Space Extraction, Astro Boy: The Videogame, Darksiders, Tony Hawk: RIDE, Guitar Hero 5, Rabbids Go Home, F1 2009, Tales of Symphonia: Dawn of the New World, Armin van Buuren: In The Mix, Shaun White Snowboarding: World Stage, Silent Hill: Shattered Memories, Need For Speed: Nitro, Red Steel 2, Ghostbusters: The Videogame, Star Wars Battlefront: Elite Squadron, LittleBigPlanet, Undead Knights, Grand Theft Auto: China Town Wars, MotorStorm Arctic Edge, Tekken 6, Gran Turismo PSP, Jak & Daxter, Ratchet & Clank: A Crack In Time en ga zo maar door.
Daar is met nog geen vijf [illegible] tegenop te werken.

JAN

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING OF CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2?

Auw, wat een lastige meteen. Wat ik nu ga zeggen, klinkt heel erg corny maar Dragon Rising wordt een game die heel tijdrovend gaat zijn terwijl Modern Warfare 2 (qua singleplayer althans) een onuitwisbare indruk gaat achterlaten in een veel korter tijdbestek. En gezien mijn huidige gezinssituatie ga ik dan toch voor de snelle, overrompelende en onwaarschijnlijke kick die Modern Warfare 2 mij absoluut zal bezorgen. Al kan ik ook niet wachten om het meesterwerk in de dop Dragon Rising te gaan spelen.
Dus als ik moest kiezen, met het mes op de keel, dan wordt het Infinity Ward's magnum opus.

ASSASSIN'S CREED II OF UNCHARTED 2?

Dit is eveneens een moeilijke keuze maar met een nipte voorsprong kies ik dan toch voor Assassin's Creed II. Deel 2 biedt, zoals het er nu naar uitziet, meer vrijheid, de steden zijn nog mooier, de actie afwisselender en de moves en mogelijkheden bruut en slick.
Drake is een toffe gast, maar hij kan niet tippen aan Ezio Auditore di Firenze uit Assassin's Creed II, dat wordt voor mij dé game dit najaar.



ALPHA PROTOCOL OF DRAGON AGE?

Twee RPG's van twee ontwikkelaars met een topreputatie. Obsidian maakte de eerste, BioWare de tweede. Alleen op basis van die kwalificatie zou ik voor Dragon Age moeten gaan want BioWare is toch wel de Koning van de RPG's.
Toch kies ik voor Alpha Protocol omdat ik het uitgangspunt van die game interessanter vind. Dragon Age wordt episch, maar Alpha Protocol is, als spy-RPG echt iets compleet nieuws!



BATMAN ARKHAM ASYLUM OF BORDERLANDS?

Ik kijk al tijden uit naar Borderlands. De mix tussen shooter en free roaming spreekt me enorm aan en de nieuwe grafische stijl is prikkelend. Maar Batman heeft me sinds de E3 ook gegrepen. De stealth actie, de gritty sfeer, de cast aan superschurken. Damn, lastig.
Ik ga toch voor... Borderlands.



DE DRIE GAMES DIE JE 100% MOET SPELEN?

Borderlands
Assassin's Creed II
Uncharted 2

OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

Voor mij persoonlijk wel, aangezien er meer games uitkomen die echt in mijn straatje passen. Assassin's Creed II, AC II , Uncharted 2 maar ook Dragon Age, Modern Warfare 2, BioShock 2, StarCraft II,... het worden eerder de epische feestdagen van 2007 die in herinnering geroepen worden!

JEROEN

GUITAR HERO 5 OF THE BEATLES ROCK BAND?

Hoe gek het ook klinkt, deze is lastig. Aan de ene kant ben ik wel klaar met al die softe kutnummers die in de Guitar Hero serie langskomen. Maar aan de andere kant is The Beatles natuurlijk ook alles behalve raggen. Dan toch maar deeltje vijf van GH... mits ze er wel wat Slipknot, Devil Driver of Lamb of God in gooien.



MEN ER WEER AAN!

NEED FOR SPEED SHIFT OF BLUR?

Geen makkelijke dit hoor, ik ben wel van die arcade racers namelijk. Deze is dus wel tricky. Maar ik denk toch Blur. Of toch NfS (zie screen)? Damn kan ik ze niet alle twee spelen? Hmmmm, nee hè? Oké, dan toch NfS............ Of wacht Blur. Nee aaaaah! Ik weet het niet!



RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME OF BRÜTAL LEGEND?



Ook dit dilemma is best lastig. Maar ondanks het feit dat ik het olijke duo een warm hart toedraag, is het uiteindelijk zo klaar als een klontje. Brütal Legend natuurlijk. Jack Black, Lemmy, gitaren, bikers en metal. Now for that sacred beer tree!

TEKKEN 6 OF BAYONETTA?

Deze kan dan weer wel. Ik kies zonder meer voor Tekken 6. Sorry Bayonetta, maar oude liefde roest niet. Paul Phoenix for the WIN!



DRIE GAMES DIE JE 100% ZEKER MOET SPELEN?

Brütal Legend
Uncharted 2
Tekken 6

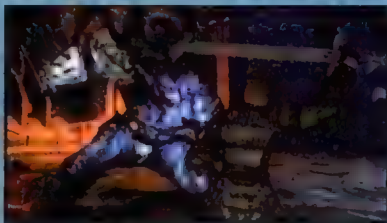
OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

Voor mij persoonlijk wel, ik bedoel, Brütal Legend!!! Hoe vaak moet ik het nog zeggen? Of wat te denken van Tekken 6!



WOUTER

HALO ODST OF DRAGON AGE ORIGINS?



Eigenlijk heeft alles wat je tegenover Dragon Age zet al bij voorbaat verloren, want voor die game zou ik mijn balzak op een hakblok leggen. Maarrrrr, de enige game die nog enigszins kan opboksen tegen de nieuwe topper van BioWare, is de nieuwe topper van Bungie. Toch, als we die ruwweg vijfhonderd uur die je theoretisch gezien in Dragon Age kan stoppen tegenover de tien uur singleplayer (even afgezien van de vele uren waarmee je je nog in de multiplayer kan vermaken) van ODST zetten, dan is de beslissing snel gemaakt. Dragon Age it is!

ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION OF BORDERLANDS?

Worden allebei heerlijke spellekes. De één een light-RPG met een shitload aan Marvel-superhelden in de hoofdrol, de ander een shooter-RPG met een uniek stijltje.



Borderlands is enorm veelbelovend, maar van MUA 2 weet ik al wat ik kan verwachten en bovendien ben ik een groot Marvel-fan. Misschien dat ik morgen van gedachten verander, want dan ga ik Borderlands checken op trip, maar vooralsnog ga ik voor Ultimate Alliance 2. Ondanks dat de franchise overgenomen is door Vicarious Visions en ik nog mijn twijfels over deze knakkers heb.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM OF DARKSIDERS?

Darksiders wordt vast en zeker een hele vette action adventure met flink wat puzzels en een gezonde scheut mystiek op het gebied van verhaal en vormgeving. Maar Batman ziet er Unreal bruut uit, biedt lompe knokkerij met een shitload aan bekende baddies, geeft je de keuze om je vijanden op stoere, stealthy wijze om te leggen en zal zelfs een beetje detectivewerk op z'n Condemneds aan de mix toevoegen. Als dit inderdaad een titel wordt die de naam Batman weer eens eer aandoet, en dat lijkt er vooralsnog wel op, dan is de keuze tussen een superheldengame en een avontuur dat volgens Jurjen enorm veel op Zelda lijkt, voor mij een makkelijke; kom maar op, Bruce Wayne!



TEKKEN 6 OF BRÜTAL LEGEND?



Ik kijk echt uit naar Tekken 6, aangezien Street Fighter IV me toch niet zo lang wist te vermaken en ik hard aan een fighter toe ben na Soul Calibur IV. Maar kan een lekker potje knokken opboksen tegen een nieuw Tim Schafer avontuur? Nee, zeker niet!

DRIE GAMES DIE JE 100% ZEKER MOET SPELEN?

DRAGON AGE!!!
Halo: ODST
Batman: Arkham Asylum

OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

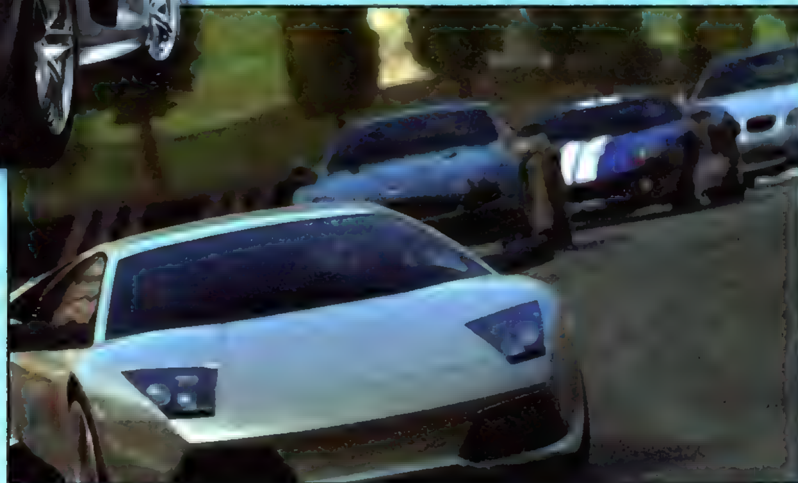
Weet je, als Dragon Age de enige titel was die deze feestdagen zou uitkomen, dan was ik al een fucking happy camper. Maar daar komen ook nog een nieuwe Halo, een Brütal Legend, een shooter-RPG van hoge kwaliteit en welgeteld twee dikke open world titels bij, dus wat mij betreft wordt het game-feest van vorig jaar tot de tiende macht overtroffen!



JJ

FORZA MOTORSPORT 3 OF DIRT 2?

Mijn moeder of mijn vader, mijn ene kat of die andere... beide games staan in mijn top 5 verlanglijst voor de komende winter. En beide games MOET ik spelen. Omdat Niels me er uit flikkert als ik niet kies, wordt het toch Forza 3. Eigenlijk alleen omdat die game mij denk ik meer speeltijd gaat bezorgen en het online waarschijnlijk grootser gaat uitpakken. Niels, bedankt voor de traumatische ervaring bij deze keuze.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 OF FIFA 10?

Nog zo eentje. Beide games hebben mijn online vrijetijdsbesteding in 2009 gedomineerd. Ik heb er denk ik meer tijd in gestoken dan in mijn sociale leven.
Maar als er dan toch gekozen moet worden, dan wordt het FIFA, omdat daar de meeste uren in gezeten hebben. En ook omdat ik met voetbal beter ben dan met shooters.



ASSASSIN'S CREED II OF UNCHARTED 2?

Tuurlijk, doe er nog maar een. Beide games trekken me enorm; het zijn beide epische, Hollywood-achtige avonturen, en daar hou ik van.
Mijn keuze valt echter op AC II, en dat terwijl ik deel 1 haatte om zijn traagheid en repetitieve gameplay en ik van Uncharted juist erg genoten had. Maar als historicus en Italië-liefhebber ben ik weer zo gefascineerd geraakt door AC II...



OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING OF NEED FOR SPEED SHIFT

Ik ben echt mega benieuwd naar de frisse wind die EA door Need for Speed heeft laten waaien en ben eigenlijk nu al overtuigd dat die shit vet gaat zijn. Maar ik ben zo mogelijk nog benieuwder naar de nieuwe Operation Flashpoint, vooral omdat het al weer tien jaar geleden is dat het laatste deel uitkwam.
En hoewel ik Shift vermoedelijk meer zal spelen (ik heb nu eenmaal het geduld van een junkie zonder dope) kies ik toch voor OF. Dat eiland, dat realisme, one shot one kill...



DRIE GAMES DIE JE 100% ZEKER MOET SPELEN?

FIFA 10
Call of Duty: Modern Warfare 2
Forza Motorsport 3

OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

Het lijkt er op dat dit jaar werkelijk alle publishers een ijzersterke line-up uitbrengen, terwijl er vroeger nog wel eens wat grof vuil bij zat. Met Modern Warfare 2, FIFA 10, Forza 3, DiRT2, Operation Flashpoint: Dragon Rising, BioShock 2, Halo ODST, Assassin's Creed II, GT Portable... ach, laat ik maar ophouden. Ik denk dat je wel begrijpt wat ik bedoel.



MAARTEN

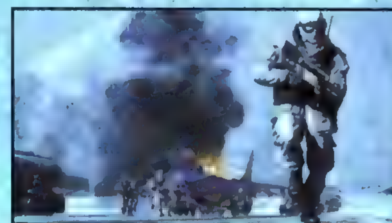
FIFA 10 OF PES 2010?

De mannen van Konami zijn hard bezig aan een inhaalrace, dus dat is goed nieuws. De afgelopen jaren liep men achter de feiten aan en is FIFA uitgegroeid tot koning voetbal. Ook dit jaar gaat PES het niet redden, vrees ik. FIFA 10 daarentegen gaat sowieso knallen. Dat wordt de beste voetbalgame ooit gemaakt. Hoewel... ik heb afgelopen jaar toch ook veel PES 2009 gespeeld... Hmm... Vooruit, toch FIFA 10. Keuzes moeten gemaakt worden.



MODERN WARFARE 2 OF UNCHARTED 2?

Dit is natuurlijk niet cool hè? Het is bijna dezelfde situatie als dat je een keuze moet maken tussen een nachtje slapen met Megan Fox of Adriana Lima. Nou ja, eigenlijk is het ook weer een hele makkelijke keuze, want welke je ook kiest; het is allebei top!
Ik ga voor Megan Fox. Uhm, ik bedoel CoD: Modern Warfare 2, want die heeft een betere multiplayer mode waar ik meer tijd in zal steken.



BAYONETTA OF BORDERLANDS?

Bayonetta is een nieuw level in actiegames. Die shit die daar allemaal in gebeurt, dat heb je nog nooit gezien. Daar kan eigenlijk weinig tegenop, zou je denken!
Borderlands komt heel dichtbij, maar hoe cool die shooter-RPG ook is, het lijkt er een beetje op dat het team iets te ambitieus is en er door de technische beperkingen toch niet alles uit kan halen wat ze zouden willen.
Dus ik kies voor Bayonetta, dat spel zit zo bizar goed in elkaar en zit zo volgeplempt met details, dat je bek er wagenwijd van openvalt.



TEKKEN 6 OF CHAMPIONS ONLINE?

Ik heb op de E3 een half uurtje Tekken 6 zitten spelen en was niet van de PS3 af te slaan. Ik denk dat ik het zelfs leuker vind dan Street Fighter IV. Sorry, maar daar kan geen Champions Online tegenop!



DRIE GAMES DIE JE 100% ZEKER MOET SPELEN?

Call of Duty: Modern Warfare 2
FIFA 10
Uncharted 2

OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

De feestdagen wel, maar als geheel gamejaar gaat 2009, 2008 niet overtreffen. Weet je al die toppers nog? Fallout 3, Mirror's Edge, GTA IV, LittleBigPlanet, World at War, Dead Space... die was je toch niet vergeten!? Maar de aankomende feestdagen zit je echt wel goed, hoor. Je mag blij zijn als je eind 2009 tijd hebt om met je familie Kerst te vieren, want volgens mij heeft elke gezonde gamer een drukke agenda dit najaar.

STEVEN

TEKKEN 6 OF FORZA MOTORSPORT 3?

Jezus! Wat een oneerlijke keuze. Dit zijn twee van de games dit jaar die ik naderhand waarschijnlijk het langst zal blijven spelen. Beide zijn immers echte online games en toppers binnen hun genres.
Maar dankzij Street Fighter kijk ik vooral uit naar het racen, dus dat wordt een Forza'tje drie voor mij.



BANYONETTA OF NINJA GAIDEN SIGMA?

De Sigma remakes zijn bijna nieuwe games wat mij betreft, en Ninja Gaiden als serie vind ik een van beste actieseries aller tijden.
Toch kies ik in dit geval voor Bayonetta, dat niet alleen een gloednieuwe setting introduceert, maar ook nog eens super vet wordt. En hoe erg ik ook van Ninja Gaiden hou, een gloednieuwe topper wint het van een port met toevoegingen.



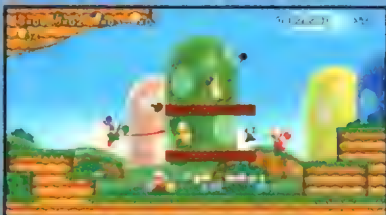
BRÜTAL LEGEND OF DRAGON AGE?

Het is geen geheim dat ik van metal en alle aanverwante muziekstromingen hou. Ook vind ik Jack Black een getalenteerde acteur en muzikant, en kan ik erg lachen om zijn Tenacious D werk. Daarnaast hou ik ook van leuke simpele actiegames... en toch kies ik voor Dragon Age.
Brütal Legend wordt leuk en wil ik graag spelen. Dragon Age daarentegen wordt episch en schat ik in als een onmisbare ervaring. Redelijk simpele keuze dus... voor mij.



METROID PRIME TRILOGY OF NEW SUPER MARIO BROS. Wii?

Super Mario is dé videogame serie. Punt. Als het gaat om pure fun is er niets beters dan een nieuwe Super Mario game. Niet dat Metroid ver achter loopt wat betreft mijn waardering, maar net zoals bij de keuze tussen Ninja Gaiden Sigma 2 en Bayonetta kies ik toch voor de nieuwe ervaring.
Ik heb alle drie de Prime games gespeeld (en vind ze legendarisch goed), maar ik vind Mario in een 2D setting minstens net zo leuk als in een 3D setting.



DRIE GAMES DIE JE 100% ZEKER MOET SPELEN?

Forza 3
Super Mario Galaxy 2
BioShock 2



OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

De industrie barst eigenlijk al jaren uit zijn voegen rond de feestdagen en elk jaar weer denk ik voor de zoveelste keer dat we het nog nooit zo goed hebben gehad. Maar als ik nu al denk aan al het moois dat de komende maanden uit gaat komen, krijg ik een heel gelukkig gevoel over me.

JURJEN

UNCHARTED 2 OF NEW SUPER MARIO BROS. Wii?

Ha, makkie! Ik ga voor Uncharted 2, aangezien die game mij in alle opzichten belooft dat ik heel veel nieuwe dingen ga beleven, en wel op bijzonder spectaculaire manieren die helemaal van deze tijd zijn. Mario is vooralsnog een leuke voortzetting van een weg die dertig jaar geleden is ingeslagen.



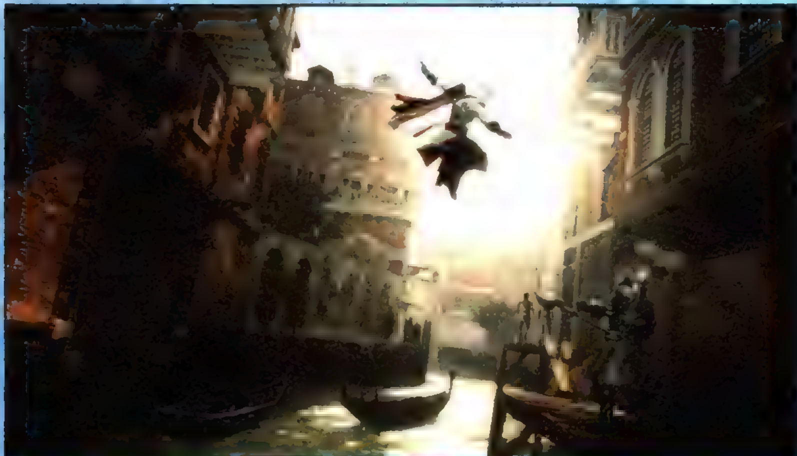
THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS OF MARIO & LUIGI: BOWSERS INSIDE STORY?

Oooh, deze gaat pijn doen. Hoe kan ik een nieuwe Zelda passeren? Mmm... Laat me nog even nadenken. Of wacht! Niet nadenken! Ik ga nu roepen wat me het meeste aanspreekt! Vanuit de onderbuik! Het is Mario & Luigi: Bowsers Inside Story! Die kies ik! Au. Ik bedoel, zo'n trein... of zo'n wereld binnenin Bowser's buik! Au. Ik bedoel maar. Au, au, au.



ASSASSIN'S CREED II OF BAYONETTA?

Je zou het niet verwachten, maar deze vind ik best wel moeilijk. Ik vond de eerste Assassin's Creed snel saai worden door de herhalende gameplay, maar met die attributen van Da Vinci erbij wordt het een heel ander verhaal. Dus... ondanks mijn vertrouwen in de overweldigende megabruutheid die Bayonetta ongetwijfeld zal leveren, gaat mijn stem toch naar Assassin's Creed II. Vragen om teleurstellingen, ik weet het.



DRIE GAMES DIE JE 100% ZEKER MOET SPELEN?

Uncharted 2
Mario & Luigi: Bowsers Inside Story
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

OVERTREFFEN DE FEESTDAGEN VAN 2009 DIE VAN 2008?

2009? Eh, ik hoop en verwacht eigenlijk dat 2010 een heel mooi jaar gaat worden, qua games. God of War III, No More Heroes 2, Dante's Inferno, Mario Galaxy 2, Metroid Other M, mmmm.



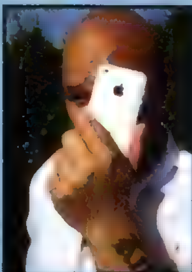
WE'VE GOT HIM! DE iPHONE 3GS

Vorige maand beloofden we jullie op de hoogte te houden van de ontwikkelingen rond de iPhone3GS, en deze maand is het al zover, want we hebben 'm!

Maarten en Niels zijn meteen ouderwets met hun 'bejaarde' iPhone 3G want inmiddels mogen maar liefst drie PU-redacteuren zich gelukkig prijzen met de nieuwe 3GS. Jeroen, Steven en ook Jurjen zijn uitgerust met de nieuwste Apple gadget (Jan wacht vermoedelijk nog even tot ie 'm gratis krijgt).
Jeroen is als ex-iPhone 3G bezitter natuurlijk dolenthousiast maar hoe zit 't met Steven, die eigenlijk nooit een andere telefoon heeft gehad dan die kleine Sony Ericsson dingetjes. En dan Jurjen die wel een mobiel had maar 'm nooit aan had staan. Hoe vindt hij de 3GS?

STEVEN: Ik ben te oud om Apple en Microsoft als water en vuur te zien, als bedrijven die je haat of geweldig vindt. Toch ben ik van de Windows, niet OSX. Ik hou van vrijheid en regel mijn OS zaken graag zelf, ook al kost dat meer moeite. Maar Apple is meester in het simpel maken van software, en op een Smartphone vind ik de eenvoud in bediening juist geweldig.
De interface van de iPhone is cool, de Apps zijn fantastisch en de hardware van de 3GS is merkbaar sneller dan diens voorganger.
Alleen als mijn iPhone in de weer moet met Windows loop ik tegen kleine ongemakken aan. iTunes vind ik niet ideaal, en ook al kun je met bepaalde handelingen problemen vermijden; datatransfer is niet zo 'drag and drop' als ik zou willen.
Maar iTunes en het soms gebrekkige netwerk van T-Mobile kunnen de pret niet drukken. De 3GS is de vetste phone die ik ooit heb gehad!

JURJEN: Het is mijn eerste iPhone en ik wil nooit meer zonder! Het werkt zo handig allemaal, helemaal als je de juiste apps in de beginschermen hebt gezet. Even snel nieuws, mail of treintijden checken, met je vinger door boeken, muziek, films, foto's, strips en weet ik niet wat bladeren, heerlijk!
Er zijn ook wel wat aardige games op te spelen, maar de meeste daarvan waren beter geweest met een gewone knoppenbesturing. In het geval van mijn favoriet Rolando 2 is de besturing met kantelen/aanraken overigens wel zeer geslaagd.





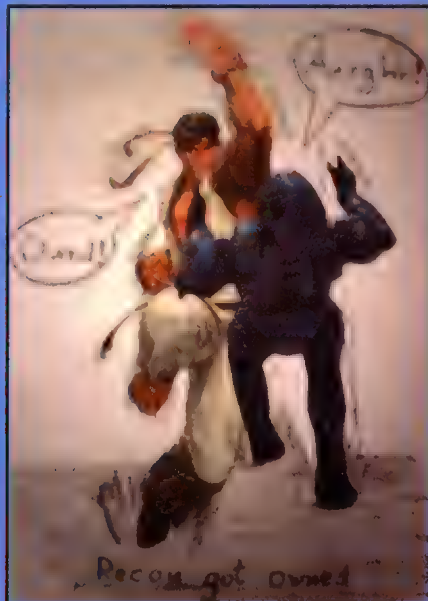
JEROEN: Ik moet zeggen dat ik de 3GS een behoorlijke verbetering vind ten opzichte van de 3G. Het is geen wereld van verschil, maar vooral de toegenomen snelheid is opmerkelijk. De mogelijkheid om te MMS'en is mooi meegenomen en het landscape toetsenbord is natuurlijk helemaal fantastisch tijdens het SMS'en.
Maar het zijn vooral de internetpagina's die sneller worden opgestart evenals de apps (games?) die voor mij de 3GS een stuk aantrekkelijker maakt dan z'n voorganger.



MaffeMugShot



Hé, is dat niet zo'n kippetje uit Starfy? Maar waarom zit er een stippellijntje om 'm heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!
Stuur je foto vervolgens naar prijvraag@powerunlimited.nl o.v.v. MMS

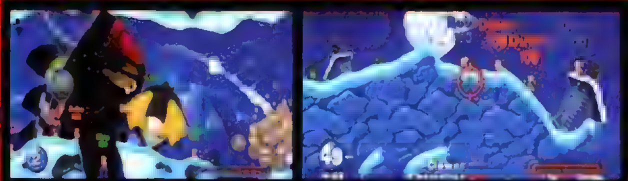


De winnaar van vorige maand is Fedrik Vaessen. Hij wint een vette goodie.

GAMES

WORMS

Weet je wat het is met deze Worms game? Hij is net even te snel uitgebracht. Het spelletje zit op zich goed in elkaar maar het voelt nog wat stroef, en dat geldt met name voor de besturing van het geheel.
Iedereen kent Worms wel. In een bizar landschap kruipen tot de tanden toe bewapende wormpjes door elkaar heen met maar één doel: elkaar op de korrel nemen. Daar komt een klein beetje tactisch inzicht bij kijken en een portie geluk natuurlijk.
Probleem van deze iPhone/iPod touch-versie is, zoals gezegd, dat alles een beetje stroperig verloopt, en dat geldt met name voor het 'scherm-bewegen'.
Een ander minpuntje merk je tijdens het kruipen van je worm. Dat gaat soms niet zoals je wilt, omdat je af en toe te dichtbij het wormpje drukt waardoor hij springt in plaats van kruipt. En dat wil je niet als het beestje zich vlakbij een afgrond bevindt.
Daarnaast lijkt de moeilijkheidsgraad net even te hoog te liggen, waardoor het voor n00bs een haast onmogelijke missie wordt. Zelfs de makkelijke stand is niet echt eenvoudig; de tegenstand die wordt geboden is zo taai dat de lol er in deze olijke en vrolijke game, zeker voor minder ervaren "wormers", snel vanaf gaat.
Laten we hopen dat Team 17 zo snel mogelijk haar shit op orde krijgt en de game een hoognodige update bezorgt, want pas dan kan iedereen écht genieten van die ouderwetse Worms madness. En dat is helemaal een leuk vooruitzicht als je weet dat je deze game via Bluetooth én Wi-Fi met elkaar kunt spelen!



SCORE: 6

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A DARKLORD

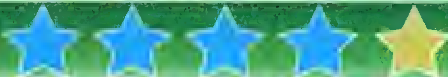
WiiWARE / Wii

Deze game geeft een leuke draai aan het soms wat brave en zoetsappige Crystal Chronicles-universum, jij speelt de slechterik! Als dochter van de Darklord wil je bewijzen niet voor hem onder te doen, en dus zet je alles op alles om te voorkomen dat de aanstormende helden het kristal op je toren bereiken. Je koopt etages om je toren te verhogen, en vult die met monsters en valstrikken om die goedzakken de klim van hun leven te bezorgen, of eigenlijk van hun dood.
Als een van de helden het kristal heeft bereikt, is je spel abrupt voorbij, en dat gebeurde veel vaker dan we hadden verwacht van dit snoeperig ogende maar erg diepe en verrassend moeilijke spelletje.
Als je na Swords and Soldiers wel weer eens toe bent aan wat uitstekende strategische actie, dan is dit je game.





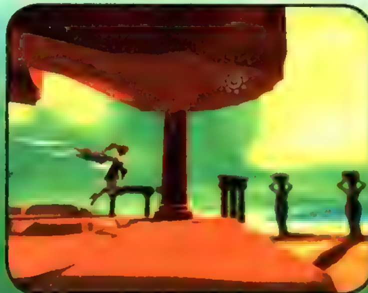
1000 Wii POINTS **SPELERS 1** **SCORE**

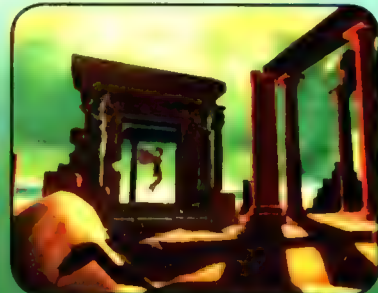


NYXQUEST: KINDRED SPIRITS

WiiWARE / Wii

In dit platformspel ga je met het meisje Nyx op zoek naar haar vriendje Icarus in gebieden vol brandend zand en tempelruïnes die extra imposant ogen vanwege een overwegend laag hangende camera.
Het meisje kan zweven en precies zeven keer met haar vleugels slaan om het hogerop te zoeken. Dat blijkt al snel niet genoeg, dus is het maar goed dat ze van Zeus een paar nieuwe, erg leuke mogelijkheden krijgt aangereikt. Bijvoorbeeld om met de aanwijzer van de afstandsbediening aan bepaalde blokken te trekken (om torens om te gooien of op te bouwen) of windvlaagjes te tekenen (om hoger of verder te vliegen).
Over de dertien levels is duidelijk goed nagedacht: ze bieden telkens wat nieuws om de game tot het eind spannend te houden.
Een nieuwe hoogvlieger in het WiiWare-assortiment!





1000 Wii POINTS **SPELERS 1 - 2** **SCORE**



KARATE PHANTS: GLOVES OF GLORY

WiiWARE / Wii

Er wordt wel eens beweerd dat olifanten intelligente dieren zijn, maar iedereen die wel eens een dierentuin heeft bezocht weet dat daar niets van klopt.
Kijk, van intelligente dieren zou je intelligent gedrag verwachten, maar reken maar niet dat die beesten een spelletje verzinnen, een ontsnapping op poten zetten of samenzweren om de oppasser dood te drukken. Niets van dat. Wat doen ze dan wel? Ze lopen wat heen en weer, zwaaien met hun slurfen en schijten hele grote hopen stront, that's it. Dus eigenlijk precies hetzelfde als wat Wouter doet.
Toch heeft Jurjen zich deze maand nog een stuk dommer gedragen. Hij downloadde namelijk voor acht euro een vechtspelletje met olifanten 'omdat hem dat wel geinig leek'. Het leverde hem een hoop stront op waar een olifant nog van zou schrikken.





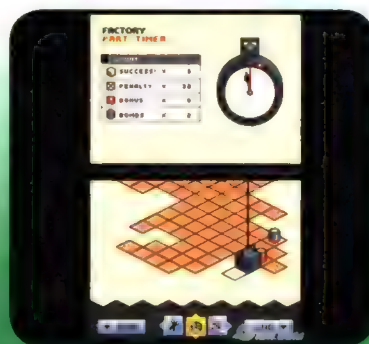
800 Wii POINTS **SPELERS 1 - 2** **SCORE**



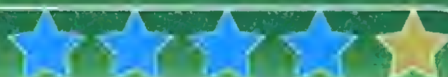
ARTSTYLE: BOXLIFE

DSi WARE / NINTENDO DSi

In dit spel kun je doosjes bouwen, maar eerst moet je met een schaartje een vorm waarmee je een doosje kunt maken uit een stuk virtueel papier knippen. Er zijn verschillende vormen van zes vakjes die het potentieel van een doosje in zich dragen, maar natuurlijk kan niet van elke vorm van zes vakjes een doosje gemaakt worden, dus kijk uit waar je knipt.
In het speltype R&D krijg je steeds een stuk papier waar precies een x aantal doosjes van gemaakt kunnen worden. In het speltype Factory krijg je een eindeloos groot papier waar je zoveel mogelijk doosjes uit moet halen met zo min mogelijk papier.
Het hiermee verdiende geld kun je besteden aan spullen voor in je virtuele woning.
Het klinkt gek, maar voelt uniek en werkt verslavend.



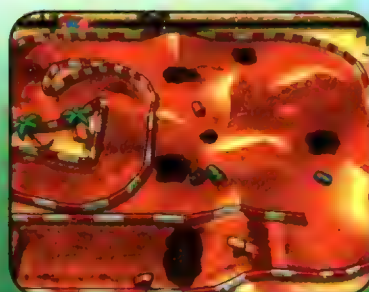


500 Wii POINTS SPELERS 1 SCORE


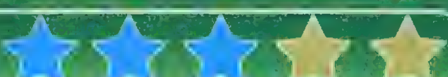
DRIIFT RACING

WiiWARE

Van alle Wii Ware games die we deze maand van Konami hebben gespeeld, waren we het meest gecharmeerd van Driift Racing. Op Contra en Gradius komen we volgende maand nog terug, maar Driift Racing is toch wel een heel erg grappige party racegame geworden. Je zou het kunnen vergelijken met Micro Machines alleen dan zonder power-ups als grote hamers en dergelijke.
Je bekijkt de game vanuit vogelperspectief waarbij je de kleine wagentjes al zoemend over het scherm ziet razen. Geen turbo's deze keer; het komt helemaal neer op je stuurskillz alsmede de ideale lijn.
Verwacht overigens geen fantastische besturing of goede collision detectie, want daarvoor is deze game net even wat te simpel. Als partyracer voldoet ie echter uitstekend.





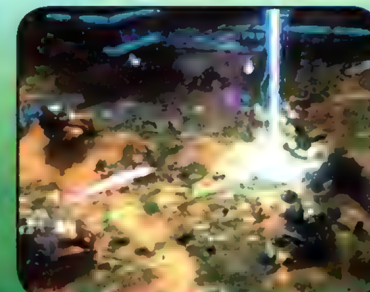
NNB Wii POINTS SPELERS 1 - 8 SCORE


HALO WARS HISTORIC BATTLE MAP PACK

XBOX LIVE

Hoeveel waar voor je geld is een map pack met vier redelijk kleine kaartjes erin, tegenover een eerder verschenen Halo Wars DLC, Strategic Options, waarin je maarliefst drie knisperend nieuwe gamemodes voor je 800 punten kreeg? Weinig staat tot veel, dachten wij.
Toch, áls de 1v1 maps Barrens en Blood River, de 3v3 Glacial Ravine en de 2v2 Memorial Basin nou zo origineel van opzet waren geweest dat ze totaal nieuwe tactische gameplay zouden opleveren, dan had het misschien nog een 'goeie koop' kunnen zijn.
Maar helaas lijkt deze add-on alleen weggelegd voor degenen die Halo Wars als het Geschenk der Goden aan de niet bepaald verwende console-RTS'ers zien en de glans helemaal van de disc afgespeeld hebben. Tip aan de andere, wat normalere gamers: check Strategic Options en laat het daarbij.





800 MS POINTS SPELERS 2 - 6 SCORE


GEARS OF WAR 2: DARK CORNERS

XBOX LIVE

Dark Corners levert maarliefst zeven nieuwe multiplayer maps én een hele nieuwe singleplayer missie genaamd Road to Ruin! Deze 'deleted scene' biedt je ware stealth gameplay waarin Dom en Marcus een Theron Armor aantrekken en door de Locust basis sneaken.
Oké, de A.I. van Dom is misschien wat lullig en stealth past niet echt bij deze lompe knakkers, maar een confrontatie met een Brumak, interessante omgevingen, een ontmoeting met een oude bekende uit Gears 1 en naar het einde toe pittige tegenstand maken deze missie zeker de moeite waard.
De maps zijn zeer afwisselend, zo is er het uit deel 1 stammende War Machine, een woestijnlandschap genaamd Nowhere en het fraai ogende Allfathers Garden.
Al met al een fijne verzameling content en ook al is het prijskaartje misschien wat pittig; downloaden is niet onverstandig.





1600 MS POINTS SPELERS 1 - 10 SCORE




CHICK VAN DE MAAND

OMDAT Z'N VROUW DEZE MAAND JARIG IS, KOZEN WE DEZE DAME UIT DRAGON AGE ALS CHICK VAN DE MAAND. ALS WIJ NAMELIJK DE VERHALEN VAN ED MOGEN GELOVEN, ZIET ZIJN ECHTGENOTE ER ONGEVEER ZO UIT.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

10% Zich ergeren aan het gezeur en gezeik van Maarten en JJ over FIFA vs PES.

10% Zich ergeren aan het gezeur en gezeik van Wouter over Dragon Age. Nogmaals Wouter, draken bestaan niet.

12% Bidden dat na Bayonetta, Mafia 2 en BioShock niet nog meer krakers worden uitgesteld.

8% Twijfelen tussen Forza 3, DiRT2 en Need for Speed: Shift.

9% Ons verheugen op worst, schnitzels en weizenbier.

13% Weddenschappen afsluiten of Steven, die als enige geen PSP heeft, straks een PSPGo gaat aanschaffen.

11% Versteld staan van het spelletje Scribblenauts. Onooglijk, klein, maar funny as hell.

7% Schuilen voor de regen, zonnen, weer schuilen, toch zonnen...

12% Zoeken naar een USB-stick.

8% Beseffen dat je halve casual familie Wii Sports Resort wil hebben met Kerst.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Botteller, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 42,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem





SCHERPE BLIK

Meestal als we foto's van onze redacteuren op trip binnen krijgen, zie je ze hangend aan de bar, liggend in bed of aan een welgevulde dis zich tegoed doen aan allerlei lekkernijen. Maar kijk zelf eens naar deze foto: dit is een man met een missie, een vastberaden blik en een lichaamstaal die alles zegt: deze journalist staat op scherp! En dan kom je inderdaad terug met een verhaal barstensvol informatie zoals je dat nergens anders kunt lezen. Steven beleefde zijn StarCraft II trip op de enig juiste manier, en dat is iets waar menig PU-redacteur/snotneus een voorbeeld aan kan nemen.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ Als je die Nazi's zo makkelijk een voor een afslacht in Wolfenstein dan vraag je je toch af hoe die gasten in de Tweede Wereldoorlog zo kont hebben kunnen schoppen.
- ★ Er worden eind dit jaar wel heel veel goede games uitgesteld. 'Modern Warfare 2-angst' of een rationele beslissing?
- ★ Het is natuurlijk een developer als elke andere: ontwikkelaars, pr-mensjes, PC's en poppetjes op de tafel. Maar toch, als je bij Blizzard binnenkomt, dan doet dat wel wat met je... zeker als je Steven heet.
- ★ Wat voor een bilnaadbeffer ben je als je voor de zoveelste keer belangrijke shit kwijtraakt tijdens een trip? Na z'n paspoort, geld en koffer, verloor Wouter deze keer een USB-stick met daarop exclusief beeldmateriaal voor onze coverview. Ed wilde 'm eigenlijk meteen naar de VS terugsturen om te gaan zoeken, en wat hem betreft mocht het een enkele reis zijn.
- ★ We weten dat publishers gamers graag zo lang mogelijk online vasthouden. Maar om nu dikke lag in je game te programmeren, heren van Battlefield 1943...
- ★ Quizvraag van de maand: hoe lang blijft Splinter Cell: Conviction exclusief voor de Xbox 360?
- ★ Staat ODST nu voor een Ontzettend Dikke ShiT...
- ★ Jurjen geeft Wii Sports Resort (zie screen) een 95. Of zou hij de game door zijn oma en moeder hebben laten testen...

VOORPROEFJE

Van 19 t/m 23 augustus wordt de Gamescon in Keulen gehouden en wij van de PU zullen weer met een grote afvaardiging aanwezig zijn. Natuurlijk gaan we voor de games, maar een Warsteiner op z'n tijd zullen we ook niet afslaan om nog maar niet te spreken over die lekkere vette worsten. Een van onze redacteuren was deze maand al in Duitsland en nam vast een voorproefje.
Die scheve bek, die patatgeneratie vingertjes, die drankneus... ach, jullie hebben 'm natuurlijk allang herkend.



TO DO LIST

- PROBEREN ELKAAR NIET TE HATEN IN EEN TIJD DAT IEDEREEN DEZELFDE GAMES WIL REVIEWEN. WE DOEN WEL OF WE ELKAAR AARDIG VINDEN, MAAR ONDERTUSSEN...
- ONS VAST MENTAAL INSTELLEN OP DE KOMENDE FEESTDAGEN, EN DE VROUWEN EN VRIENDINNEN VERTELLEN DAT ZE ROND DIE TIJD TOCH ECHT VELE AVONDEN ALLEEN ZULLEN ZIJN.
- DE NIEUWE HALO-MAPS UIT ODST HELEMAAL KAPOT SPELEN VOORDAT ONLINE TIJDSLURPERS ALS FORZA 3, FIFA 10 EN MODERN WARFARE 2 ER AAN KOMEN.
- VOORBEREIDINGEN GAAN TREFFEN VOOR DE TOKYO GAME SHOW. WANT DAAR WORDT OOK NOG WEL HET EEN EN ANDER AANGEKONDIGD. ZOALS BIJVOORBEELD EEN RELEASEDATUM VOOR GRAN TURISMO 5 VOOR DE PS3. TOCH, SONY?
- IN DE GATEN HOUDEN OF DE XBOX 360 ZIJN VOORSPRONG BEHOUDT MET SLECHTS TWEE EIGEN GAMES DEZE WINTER, TEN OPZICHTE VAN SONY DAT IN 2010 TOCH WAT INDRUKWEKKENDER LIJKT UIT TE PAKKEN MET BIJVOORBEELD UNCHARTED 2, HEAVY RAIN, GOD OF WAR III EN MAG.
- BLIZZARD EENS GOED AAN DE TAND VOELEN OVER DE RELEASEDATES VAN HUN GAMES, WANT DIE GASTEN MAKEN VAN UITSTELLEN ZO LANGZAMERHAND HUN HOBBY.

- ✗ WIE HEEFT DE MEESTE NOTEN OP ZIJN ZANG? GUITAR HERO 5 IS IN DA HOUSE.
- ✗ JAWEL, WE KUNNEN EINDELIJK KNALLEN MET OPERATION FLASHPOINT!
- ✗ WELKE COUREUR MELDT ZICH AAN VOOR EEN RITJE MET NFS SHIFT?
- ✗ WAAROM GAAT ED UITGEREKEND NU OP VAKANTIE? KAN IE DIRT 2 NIET REVIEWEN!
- ✗ JANNEMAN, AAN DE SLAG MET C&C 4!
- ✗ HEREN, WIE O WIE HEEFT ER ZIN IN EEN POTJE FIFA 10?
- ✗ ALLES OVER DE GAMESCOM! NOU JA, HEEL VEEL DAN.
- ✗ RACEN OP DE PSP... MET GT NATUURLIJK! ED, DIE KUN JE MEENEMEN OP VAKANTIE....ED? ED!!!!
- ✗ MEER NIEUWS OVER BRÜTAL LEGEND...
- ✗ EN MODERN WAREFARE 2!!!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 190 LIGT 18 SEPTEMBER IN DE WINKELS

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL...

Ed verzamelde ook deze maand weer een paar fraaie voorbeelden van het vreemde taalgebruik van sommige PU-redacteuren. De (vermoedelijke) vertaling staat er tussen haakjes achter.

Een gast die van afstand schade toericht (toebrengt/aanricht)

Op mijn dodelijke gemakje (dooie)

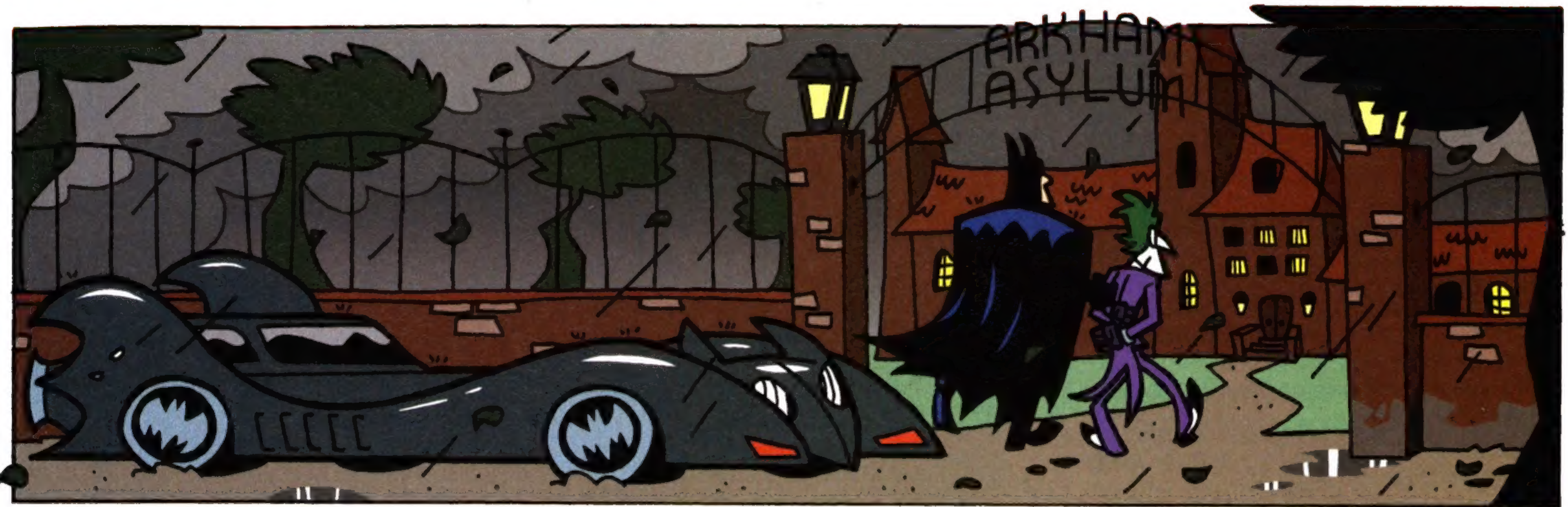
Van een totaal ander laken en pak (van een totaal andere orde / van hetzelfde laken een pak)

Accosires (accessoires)

DROL VAN DE MAAND

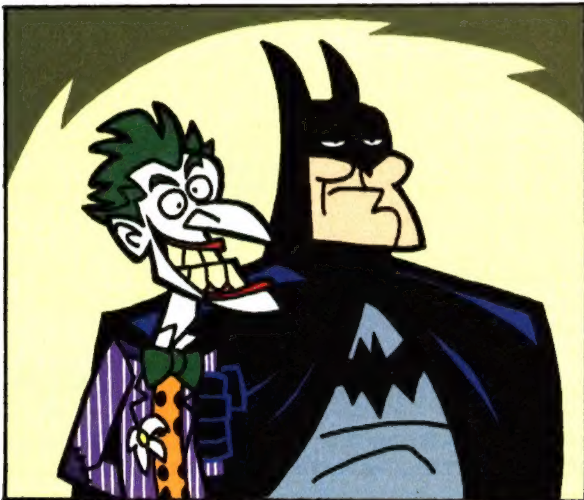
THE CONDUIT
"Speel je games om unieke en bijzondere dingen te beleven: blijf hier dan verre van!"




ARKHAM
ASYLUM

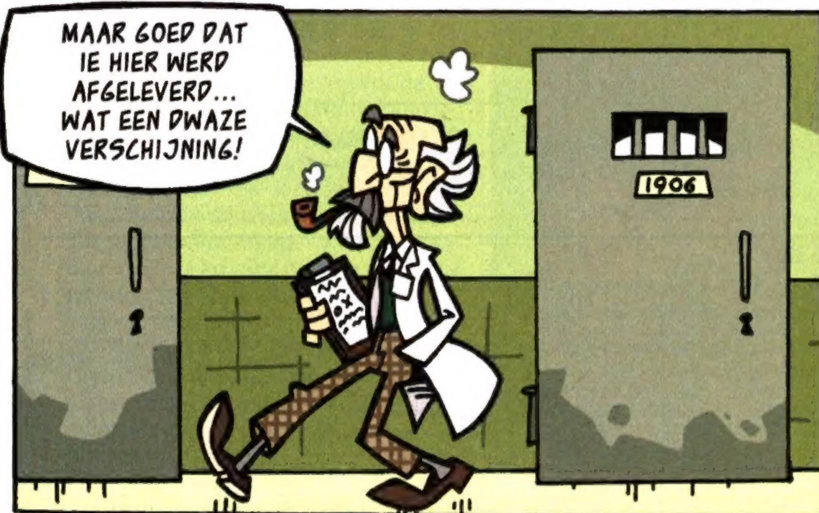



DOKTER...
HMM.. JA?




GROTE GRUTTEN!


SLAM
1906


MAAR GOED DAT IE HIER WERD AFGELEVERD... WAT EEN DWAZE VERSCHIJNING!
1906


?!